LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
CHROME

www.gamesradar.it - Novembre - n°109 - Edizione DVD € 7,90

RECENSIONE ESCLUSIVA!
AGE OF EMPIRES III
Microsoft alla conquista del Nuovo Mondo!

160 PAGINE!

SOLO SU GMC!
NEVERWINTER NIGHTS 2
Le prime immagini e informazioni sul nuovo GdR di Obsidian!

RECENSITO!
CIVILIZATION IV
Il ritorno di Sid Meier e dei giochi di strategia a turni!

INOLTRE...
Le Anteprime di
Gothic III
Call of Duty 2
Star Wars: Battlefront II
The Matrix: Path of Neo
Star Wars: Empire at War
Gun

IL CALCIO DEFINITIVO!
Recensione e Demo
PES 5

PROVATI...
GT Legends, Fable: the Lost Chapters, Serious Sam II, e molti altri!



Future
MEDIA WITH PASSION

Sul mio impero non tramonta mai il sole. (Carlo V)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

PES 5

94 La miglior simulazione di calcio per PC è tornata, più agguerrita che mai!



34 GIOCO COMPLETO: CHROME

Questo mese, GMC vi porta nel mondo degli sparatutto in prima persona con *Chrome* di Techland. Megacorporazioni, mercenari incalliti, impianti cibernetici e tanta azione sono gli ingredienti di questo adrenalinico FPS.

24 ESPLORA E GIOCA

Il DVD di GMC cala un sensazionale poker d'assi: *Pro Evolution Soccer 5*, *Age of Empires III* (protagonisti anche del CD demo), *FIFA 06* e *NHL 06*. E poi, a guarnire il tutto, aggiungiamo *FIFA Manager 06*, *Vietcong 2* Multiplayer e *Bet on Soldier*. Ancora non vi basta? Oltre a questi spettacolari demo, troverete un'imperdibile raccolta di add on, patch e shareware.



Demo imperdibile sul DVD!

FIFA 06




Fable: The Lost Chapters - pag. 104


GT Legends - pag. 100


PES 5 - pag. 94

SCOOP

40 GOTHIC III
Terzo episodio per la serie di GdR, firmata da Piranha Bytes e JoWooD, che ha saputo conquistare i cuori degli appassionati del genere.

ANTEPRIME

51 STAR WARS BATTLEFRONT 2
Lo sparatutto multiplayer di "Guerre Stellari" sta per colpire ancora: tutte le novità di questo secondo episodio.

54 STAR WARS: EMPIRE AT WAR
La battaglia tra l'Impero e i Ribelli, senza confini di spazio e in salsa RTS!

56 CALL OF DUTY 2
Nuova chiamata alle armi per i lettori di GMC. La Seconda Guerra Mondiale rivive nell'atteso seguito dello sparatutto di Infinity Ward.

58 THE MATRIX: PATH OF NEO
La saga cinematografica dei fratelli Wachowski si arrichisce di un nuovo episodio videoludico: scopriamo tutti i particolari in questa succulenta anteprima.

60 GUN
Neversoft, famosa per la serie *Tony Hawk's Pro Skater*, propone la sua interpretazione del leggendario Far West, condita con un pizzico di stile *GTA*.

SPECIALI

62 NEVERWINTER NIGHTS 2
BioWare si affida all'esperienza di Obsidian, per regalare un seguito a *Neverwinter Nights*. Scopriamo cosa ci attenderà, questa volta, nei Forgotten Realms di "D&D".

RUBRICHE

9 EDITORIALE
La parola ad Andrea "Il Conte" Minini Saldini.

10 LA POSTA IN GIOCO
La deliziosa e inappuntabile Nemesis risponde alle vostre missive.

17 L'ANGOLO DI MBF
Il Filosofo ufficiale di GMC affronta i temi scottanti proposti dai lettori.

18 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Le sagaci risposte del nostro esperto di multiplayer.

20 BOTTA E RISPOSTA
Cosa potrebbero fare i giocatori senza l'indispensabile aiuto del disponibile Skulz?

24 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo e il DVD di questo mese.

34 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
In un futuro dominato dalle megacorporazioni, si fa strada un mercenario dalle doti molto particolari. Benvenuti nel mondo di *Chrome*.

42 GMC NEWS
Le novità più interessanti dal pianeta del divertimento elettronico.

48 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale!

134 LA PAROLA AI LETTORI
I lettori di GMC dicono la loro sui videogiochi.

136 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del divertimeno videoludico riassunti in due pagine.

138 NEXT LEVEL
La rubrica per scoprire nuovi e inaspettati orizzonti per i vostri giochi preferiti, con Mod esclusivi, mappe e filmati da creare, e reportage dalla Grande Rete.

156 GMC TRUCCHI
I trucchi per completare i titoli più caldi su PC.

159 NEL PROSSIMO NUMERO
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

160 TITOLI DI CODA
Acquistare i videogiochi in modo responsabile è possibile, grazie alle indicazioni riportate sulle confezioni. Matteo Bittanti affronta lo scottante tema del rapporto tra genitori, figli e videogame.

HARDWARE

67 ATI XPRESS 200 CROSSFIRE
Il nostro "Pape" ha messo sul banco di prova la scheda madre che rappresenta la prima risposta di ATI alla sfida lanciata da NVIDIA con la tecnologia SLI.

68 SAITEK CYBORG EVO FORCE
Un joystick Force Feedback economico e, al tempo stesso, ergonomico.

69 ASUS N6600 GT SILENCER
Una scheda video silenziosa e adatta a un utilizzo Home Theater PC o Media Center.

69 ATI X800 GT
Considerando la fascia di prezzo cui viene proposta, è una scheda 3D dalle interessanti potenzialità.

72 NOKIA 8800
Design raffinato, suonerie esclusive, tastierino scomodissimo per giocare e prezzo esorbitante. Vale l'acquisto?

74 SISTEMA GIUSTO
Assembliamo il PC dei sogni, con un occhio al portafoglio.

76 SCHERMO BLU
Il preparatissimo Quedex risolve i problemi legati a periferiche e giochi PC!

Le prove di questo mese

82 AGE OF EMPIRES III
126 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
88 CIVILIZATION IV
112 CONFLICT: GLOBAL STORM
110 EARTH 2160
104 FABLE: THE LOST CHAPTERS
124 FIFA MANAGER 06
100 GT LEGENDS
128 HEROES OF THE PACIFIC
120 LEGION ARENA
114 NBA LIVE 06
94 PRO EVOLUTION SOCCER 5
130 REMOTE ASSAULT
132 RFACTOR
108 ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION
122 SERIOUS SAM II
116 SNIPER ELITE
118 VIAGGIO AL CENTRO DELLA LUNA


Civilization IV - pag. 88

QUESTO MESE GMC PARLA DI

18 - Wheel of Steel - Convoy	28
Act of War: Direct Action	156
Age of Empires III	24 - 82
Alien Swarm Infestation Mod per HL 2	142
Auto Assault	45
Battlefield 2	148
Bet on Soldier	26
Blood Omen 2	156
Brother in Arms: Earned in Blood	126
Call of Duty 2	56
Camera Café	46
Carmagordon Mod per HL 2	144
Chrome	34
Civilization IV	88
Conflict: Global Storm	112
Cossacks II: Napoleonic Wars	156
Crashday	45
Earth 2160	110
Empire Earth II	150
Etrom: The Astral Essence	44
Fable - The Lost Chapters	104
Façade	28
FIFA 06	26
FIFA Manager 06	28 - 124
FlightGear	152
Gods - Lands of Infinity	28
Golf?	140
Gothic II	20 - 134
Gothic II: La Notte del Corvo	20
Gothic III	40
GT Legends	100
GTA: San Andreas	20
Gun	60
Half-Life	21
Heroes of the Pacific	128
Jetfighter 2015	28
Judge Dredd: Dredd Vs. Death	20
Legion Arena	120
NBA Live 06	114
Neverwinter Nights 2	62
NHL 06	26
Peter Jackson's King Kong	42
Pro Evolution Soccer 5	25 - 94
Rainbow Six: Covert Ops	134
Remote Assault	130
rFactor	132
RTW: Barbarian Invasion	108
Rugby Challenge 2006	45
Savage 2: A Tortured Soul	43
Scrapland	156
Serious Sam II	122
Shattered Faith Mod per BF 2	144
Silent Storm	134
Sniper Elite	116
Splinter Cell: Chaos Theory	21
Star Wars: Battlefront II	52
Star Wars: Empire at War	54
SWAT 4 The Stetchkov Syndicate	43
The Matrix: Path of Neo	58
The Sims 2	146
TOCA Race Driver 3	44
Viaggio al centro della Luna	118
Vietcong 2	26
Wheelracer 3D	28
World of Warcraft	154

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Compleanno" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Contagiato" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Attenti al clone" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Ibiza" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Sempre Depeche" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Batista" Tradardi, Carlo "Ufficio nuovo" Barone,
Luca "Sorridente" Spinelli, Gianluca "Pigiamino" Loggia, Mattia "Computer" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "PSP" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Ming" Dente, Vincenzo "Guerra e Pace" Beretta, Primoz "Modellista?" Skulz, Matteo "San Francisco" Bittanti, Alessandro "Week End" Galli, Marcello "Nome" Cirillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Verme" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Vai già via?" Abietti, Silvia "Non risponde" Mungo, Mauro "Notizie vere" Buti, Davide "Quasi press tour" Giulivi, Paolo "Volo mattiniero" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Giappone" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "Torta" Leanza, Christian "Barabba" Boscolo, Danilo "Informazioni" Gabrielli, Enrico "In treno" Vendramin, Andrea "Birbante" Babich, Marco "immagini" Salvaneschi, Fabio "In Arms" Bortolotti, Steve "trucchi" Holm, Marcello Cangialosi

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bosatra

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale –
D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

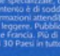
Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale



Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60.185

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrano qualità, informazioni attendibili, giudizi e consigli per gli acquisti e che siano piacevoli da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono inoltre pubblicate in altri 30 Paesi in tutto il mondo.

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo:FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath – London – Milan – New York – Paris – San Diego – San Francisco

A viva voce

Ai primi di settembre, chi vi scrive si è fratturato il gomito destro. Al di là delle ovvie imprecazioni per il dolore, una delle prime conseguenze è stata la preoccupazione per il lavoro da svolgere nelle settimane a seguire.

Lavorare nella redazione di una rivista e non poter utilizzare con efficacia la tastiera del computer è una tortura che, nelle ultime settimane, abbiamo imparato a non augurare neppure al nostro peggior nemico. Compiti da sempre ritenuti triviali assumono l'aspetto di vette inesplorate da scalare e, in generale, la propria capacità di operare con successo in ambiente professionale risulta minata alla base.

Dopo un paio di giorni, l'illuminazione: perché non installare un programma di riconoscimento vocale? Detto, fatto. L'amica redazione di Computer Magazine ci procura una copia di un noto programma di questo tipo. In breve tempo, quello che era sembrato un ripiego folkloristico, si è dimostrato un utile strumento di lavoro.

Certamente vi starete chiedendo perché il direttore abbia deciso di annoiarvi con le proprie disgrazie personali. Il motivo è presto detto: utilizzare oggi un programma di riconoscimento vocale consente di toccare con mano i progressi compiuti dalla tecnologia in questo campo. Fatto ciò, qualsiasi videogiocatore che si rispetti è portato a domandarsi come mai un simile strumento di interazione con il computer non sia stato ancora sfruttato a fondo per la creazione di innovative interfacce di controllo.

È probabile che il motivo risieda nella costante ricerca della grafica più spettacolare, anche a danno dell'interattività. Il riconoscimento vocale è, tuttora, un compito gravoso per il processore di un PC e, ormai lo sappiamo bene, quanto non appare con immediatezza agli occhi di un videogiocatore difficilmente trova spazio nei budget di produzione dei titoli più blasonati. Nonostante questo, ci piace pensare che in futuro qualcuno deciderà di darci modo di controllare i nostri videogiochi preferiti anche con lo strumento di interazione più antico per l'uomo: la nostra voce. Dopo tutto, se questo editoriale è stato interamente dettato a un microfono, tale futuro potrebbe non essere troppo lontano! Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
annulla@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 134. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

GIOCARE TROPPO È CONTRO LA LEGGE

Ciao a tutti. Vi sembrerà forse strano che a scrivere questa e-mail sia una mamma. Mio figlio ha 13 anni ed è un accanito lettore di GMC (a cui è abbonato). Lui non vuole che ve lo renda noto, però ho ritenuto carino farvi sapere che ha completato il gioco *Half-Life 2* in soli tre giorni. Secondo me è stato eccezionale. Avrei, però, un favore da chiedervi: nella rivista potreste dedicare un piccolo articolo al tempo che bisognerebbe trascorrere davanti al computer? Marco, soprattutto durante le vacanze estive, ci passa troppo tempo e a nulla valgono le mie rimostranze e spiegazioni sui danni che tale comportamento può causare a lungo termine. Grazie per l'attenzione e buon lavoro.

Mamma anonima

Cara "mamma anonima" (scrivete il nome nelle mail!), innanzitutto voglio fare i miei complimenti a Marco per la prestazione con *Half-Life 2* – personalmente, ci avrei impiegato molto di più per finirlo, se avessi avuto il tempo di farlo... In merito alla tua richiesta, credo che potrebbe essere un suggerimento interessante metterci, per una volta, nel ruolo dei tutori della salute dei nostri lettori – girerò la proposta ai grandi capi e vedremo cosa si può fare. Nel frattempo, spero che Marco abbia il buonsenso di capire quando è il caso di smettere o, quantomeno, prendersi una bella pausa. In fondo, anche la legge (la "famosa" 626) prescrive che chiunque usi un computer debba staccare ogni due ore!



■ GIOCARE TROPPO È CONTRO LA LEGGE
Marco ha impiegato tre giorni per completare *HL 2* – speriamo non fossero tutti di seguito!

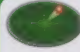
I VIDEOGIOCHI COSTANO POCO!

Cara Nemesis,
scrivo questa lettera per esporti un particolare finora inesplorato di un argomento ormai inflazionato nelle tue pagine.

> "I videogiochi costano poco in relazione a ciò che offrono"
>
> da I videogiochi costano poco! – Biofag

I videogiochi costano poco in relazione a ciò che offrono. Non sto delirando, spero che tu segua il mio ragionamento.
Girando per le vie del centro della mia città (Firenze) rimango esterrefatto dall'ennesimo stilista che tenta di rifilarmi una maglietta di cotone a 120 euro; mi terrorizza sapere che per un paio di scarpe carine (non necessariamente alla moda) devo spendere dai 55 euro in su, con la mia paghetta da studente non posso permettermi di mangiare al ristorante qualcosa di diverso da una coca e una pizza se voglio spendere meno di 30 euro e, soprattutto, mi fa bollire di rabbia il fatto che esistano persone che comprano a 500 euro pantaloni strappati ma griffati, e te li sfoggi davanti dandoti del cretino se non le imiti. Il fatto è che questi prezzi non si riferiscono solo ad alcuni negozi della mia bella città d'arte, ma almeno al 90% di essi! Dunque, non arrabbiamoci con i giochi per computer se costano i loro 30-50 euro, perché sono tra le poche cose che si meritano davvero ogni centesimo del proprio prezzo.
Pensaci bene: dietro a un paio di pantaloni alla moda, quelli da 200 euro in su per intenderci, cosa c'è? C'è, probabilmente, il lavoro di un operaio di qualche Paese del Terzo Mondo, pagato pochi dollari l'ora, mentre la marca trasforma quei pochi dollari in centinaia di euro e i commercianti aumentano a loro volta il prezzo. Ma cosa aggiungono alla tua vita un paio di pantaloni da 500 euro?
Nulla.
Invece, un videogioco che può costare dai 10 ai 50 può farti

dal Forum di gamesradar.it



AREA NON DI RIGORE

Si parla di sparatutto in soggettiva e, probabilmente in preda al dubbio se restituire il gioco al suo amico o se infilarlo nella collezione personale e cambiare residenza, il prode .:Dante 89:. apre il dibattito con il **Thread** "Com'è *Area 51*?": Mi hanno prestato 'sto gioco. Cosa ne pensate voi? Ci ho giocato un po' e mi è piaciuto parecchio. Per una volta, le opinioni sul **Forum** sono concordanti. Si va dalla diplomazia di Arklay: Mi pare un *Serious Sam* dove i nemici non finiscono mai, all'approvazione con riserva di andrea81: A me è piaciuto; è carino. Certo, non ti devi aspettare un gioco alla *Half-Life 2* o *Doom 3*, altrimenti resti deluso. Comunque è buon titolo e la trama è fatta bene. Proprio la vicenda narrata sembra essere il pezzo forte di *Area 51*, come sottolinea anche V3N0M: Carina la storia.



Il mistero di Kifflom

Cara Nemesis,
vorrei mettere al corrente te e tutto lo staff di GMC del famoso "Epsilon Program" (spero lo conosciate).
Mi chiamo Valerio e sono un utente del forum di gtanetwork.it, insieme ad altri ragazzi abbiamo creato un team di ricerca riguardante il programma Epsilon, che noi abbiamo chiamato "The Epsilon Team". L'Epsilon Program è una sorta di religione, cui fanno capo Kifflom e Kraff. Abbiamo cercato di arrivare alla soluzione di questo mistero sentendone parlarne anche da molti personaggi dello stesso *GTA: San Andreas*, ma non ne siamo ancora venuti a capo! Rockstar, casa produttrice della serie *Grand Theft Auto*, ha messo in Rete un sito, **www.epsilonprogram. com**, da cui noi non siamo riusciti a capire molto. Alcuni dicono che non esiste e altri affermano che sono riusciti a incontrare Kifflom e Kraff, fornendo anche una lista completa di cose da fare per incontrarli; lista che dice per filo e per segno i comportamenti da seguire: come vestirsi, quali armi avere a portata di mano, addirittura il mezzo di trasporto da usare (un furgoncino rosso con il parafango destro rovinato) e molti altri che non sto qui ad elencare per motivi di spazio.
Da mesi cerchiamo imperterriti il furgoncino, ma non riusciamo a capire proprio dove trovarlo! Comunque, chiediamo una mano a voi per risolvere il mistero, pregandovi di cercare informazioni sull'Epsilon Program, anche intervistando Rockstar stessa oppure chiamando in causa qualcuno che ne sappia qualcosa e ci possa dare qualche dritta!
Sperando di avere da te e dagli altri una soluzione definitiva al mistero, ci mettiamo completamente nelle vostre mani!
Vi ringraziamo anticipatamente per la vostra cortesia. Un saluto da

l'Epsilon Team

Caro Valerio (ed Epsilon Team), per qualche ragione, sembra che il mistero dell'Epsilon Program abbia travolto gli animi di tutti i lettori, questo mese – la vostra è solo una nella valanga di lettere dedicate a scoprire qualcosa di più in merito a Kifflom e ai suoi seguaci.
Purtroppo, però, temo di non avere buone notizie: anche se Rockstar mantiene il rigoroso riserbo che la contraddistingue, le prove sembrano tutte indicare che l'Epsilon Program faccia parte della stessa categoria di elementi di *GTA: San Andreas* assimilabili alle leggende sul Bigfoot – ovvero, voci messe in giro dai buontemponi di Rockstar semplicemente per attirare l'attenzione sul gioco. Nonostante ci siano decine di segnalazioni e indizi collegati al fantomatico culto Epsilon, infatti, nessuna delle cosiddette "prove" è stata suffragata da schermate attendibili o da informazioni nuove e verificabili in gioco. Naturalmente, può anche darsi che sia semplicemente perché nessuno è ancora riuscito a trovare la combinazione giusta di armi, vestiario (ricordati la benda sugli occhi!) e veicolo da usare...



■ IL MISTERO DI KIFFLOM
Nonostante tutti i tentativi, nessuno ha ancora dimostrato l'esistenza dell'Epsilon Program.

vivere emozioni: ti può divertire, può terrorizzarti o farti sognare, può prenderti l'anima, ti può fare meravigliare e ti può fare imparare molte cose, in primo luogo una lingua straniera. Dietro a ogni videogioco, poi, ci sono professionisti che lavorano ogni giorno per almeno 1-2 anni, pagati per offrire il meglio al loro pubblico. Ci sono programmatori che realizzano il gioco, geniali direttori, sceneggiatori e designer visionari, e così via per costituire uno staff di almeno 50 persone.
Dietro a un videogioco ci sono investimenti milionari e interessi miliardari, un videogioco può anche rappresentare un fenomeno culturale e tante altre cose. Per questo sono convinto che i videogame costino poco in relazione a ciò che possono offrire, soprattutto se confrontati con altri "beni di lusso", e continuerò a sostenere questa idea, almeno finché tutti gli altri prezzi non diminuiranno (impossibile).
Grazie per avermi ascoltato.

Biofag

Caro Biofag, faccio subito una premessa: farò l'avvocato del diavolo – non perché pensi che tu abbia torto (tutt'altro!), ma perché trovo che la tua esposizione trascuri un punto fondamentale.
Da una parte, è difficile contestare il fatto che, laddove il resto dei prezzi è raddoppiato (con una parte rilevante dei commercianti che hanno seguito l'equazione "un euro = mille lire"), i videogiochi sono aumentati di pochi punti percentuali. D'altra parte, però, l'esempio che fai sui pantaloni griffati è totalmente fuorviante.
Tu ti chiedi "ma cosa possono offrirti un paio di pantaloni da 500 euro", sottolineando che dei pantaloni che costano un decimo o meno svolgono la stessa funzione, e io ti rispondo che ti offrono moltissimo. Certo, è un "moltissimo" totalmente diverso da quello che cerchiamo nei videogiochi, ma per qualcuno è ben più prezioso – e si tratta del riconoscimento sociale.
Quando vai in giro con un capo di vestiario che costa più di quanto spenda una famiglia ugandese in un anno, chiunque ti veda riconosce che sei elegante, benestante, ambizioso e, quindi, molto più attraente.
O, meglio, questo è quello che sembrano voler ottenere le persone che spendono vagonate di soldi per un paio di scarpe. E chi siamo noi per dire che apparire più belli (o sentirsi tali, il che è spesso equivalente) non vale tutti quei soldi?
In particolare, come possiamo sostenere che le emozioni surrogate che proviamo grazie ai videogiochi siano meglio di quelle reali (o quasi) fornite da un paio di pantaloni griffati e dalle relazioni sociali che ne possono scaturire?

IN BREVE

Cara Nemesis, volevo fare una domanda allo staff di GMC; una domanda che si stanno sicuramente ponendo tutti i vostri lettori e alla quale solo voi potete dare una risposta soddisfacente.
La domanda è: riuscirà *The Elder Scrolls IV: Oblivion* a strappare il fatidico 10 a GMC? Tanti saluti da

MisterCroft

MisterCroft, la mia risposta istintiva è "ne dubito" – ricordati che il 10 indicherebbe il gioco assolutamente perfetto. Però, il mondo è pieno di sorprese, quindi posso soltanto invitarti a portare pazienza: forse questa sarà la volta buona...

Cara Nemesis, tempo fa ti ho scritto, ma sono stato citato solo nello "Spazio tiranno".
Ora ci riprovo: l'altra volta ti ho parlato di un lavoro che stavo portando avanti con l'editor di *Far Cry*, ma ora utilizzo Hammer, l'editor di *HL 2* e *CS:S*.
Dopo aver appreso le meccaniche del programma, mi sono

dal Forum di gamesradar.it
IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI



SUGGERIMENTI STRATEGICI

Come dimostra il **Thread** "Giochi Simili A *Command & Conquer*" a cura di Bladex, il **Forum** è un ottimo luogo in cui chiedere consigli specifici sui videogiochi. Molti di voi conosceranno i giochi strategici di *Command & Conquer*, a partire da *Red Allert* fino a *Zero Hour*. Mi sapete consigliare titoli simili? In particolar modo, un gioco dove vi siano i carri armati, tutto giri intorno a un'unica risorsa e ci si possa divertire in LAN. Esigente il ragazzo...
Dark Avalanche: Se c'è unica risorsa non lo so, comunque molto simile a *Command & Conquer* c'è *Act of War*. Nonostante non sia nulla di così innovativo, ne parlano parecchio bene. È uno di quegli strategici dove le mazzate si danno alla grande. E poi, Afterburner: Posso consigliarti *Warzone 2100*. Calcola, però, che è parecchio vecchio.



■ NIENTE BUONSENSO PER I GDR
Bethesda ha voluto essere così realistica, con *Morrowind*, da introdurre anche problemi di liquidità finanziaria...



■ NIENTE BUONSENSO PER I GDR
I personaggi di *Dungeon Siege II* non muovono la bocca quando parlano, ma questo non impedisce loro di muovere le mani!

NIENTE BUONSENSO PER I GDR

Ciao Nemesis,
vorrei sottoporti una riflessione che si aggira nei (vuoti) meandri del mio cervello da diverso tempo.
Ho notato che molti bellissimi giochi (o presunti tali), talvolta, presentano difetti o manchevolezze sconcertanti per la loro banalità o evidenza.
Farò pochi esempi, cercando di non dilungarmi troppo (però so già che non ci riuscirò). Prendiamo *Morrowind*.
Ci sono moltissimi oggetti il cui valore è di diverse decine di migliaia di pezzi d'oro, mentre nessun mercante nemmeno si avvicina lontanamente a tali cifre. Ricordo che la mia casa (virtuale) era più simile a un magazzino che a un'abitazione, e che uno dei primissimi Mod creati dagli appassionati riguardava appunto la presenza di mercanti meglio forniti di denaro. Possibile che nessuno del team di sviluppo (o dei beta tester) abbia, a suo tempo, notato questa cosa, che invece saltava immediatamente all'occhio?
Mah.
Un'altra cosa che non mi piace sono i personaggi che parlano senza aprir bocca (ma come fanno? Telepatia?), vedi *Alone in the Dark 4*, *Neverwinter Nights*, *Dungeon Siege* (anche il secondo e, in quest'ultimo caso, viste le possibilità grafiche attuali, la cosa è anche più "grave"), eccetera. È tanto complicato prevedere una semplice animazione facciale per i PNG? Mah.
Torniamo a *Neverwinter Nights*: il finale più "assurdo" che io ricordi. Vai nella prigione a incontrare Aribeth (se non hai scelto di ucciderla in precedenza), e lei finalmente inizia a "lasciarsi andare", promettendo che parlerete di varie "cose" dopo il combattimento finale. Poi tu vai, vedi, vinci e... PUFF! Schermata finale e titoli di coda.
Viene condannata a morte? Non si sa. Di che ti voleva parlare? Non si sa. Si stava innamorando di te? Non si sa. Viene creato un gioco tanto complesso, e poi lo si lascia con un finale così? Ma davvero gli sviluppatori di BioWare non avevano previsto che i giocatori avrebbero protestato per una lacuna tanto evidente? Era così difficile scrivere (com'è stato fatto dai modder) quattro righe di dialogo in più? Mah.
Sempre in *Dungeon Siege II*, i dialoghi (pilotati) con i compagni di viaggio vengono attivati da trigger. Ebbene, oltre la metà di tali "conversazioni" vengono interrotte sul nascere (e non sono più recuperabili) perchè qualche mostro ti sta saltando addosso. Perchè non piazzare i trigger in zone meno "affollate", o almeno, perchè non mettere il gioco in pausa automatica durante i dialoghi? Passiamo ai "mitici" sistemi di salvataggio a punti prestabiliti. Mi rendo conto che si tratta quasi sempre di eredità (sgradite) delle versioni per console, ma visto che, nel 99,99% dei casi, gli sviluppatori vengono poi "sommersi" dalle proteste degli utenti PC, perchè non inserire a priori un sistema di salvataggio libero, invece di dover poi offrire (com'è avvenuto molto spesso) una patch apposita? Mah.
Non basterebbe un po' di buon senso a rendere molti giochi migliori, o anch'esso deve cedere il passo alle rigide leggi del marketing, che impongono di immettere i prodotti sul mercato al più presto, e possibilmente anche prima?
Se mi rispondi "Mah", scendi al mio livello...
Concludo con una domandina veloce: quando GMC sguinzaglierà i suoi infallibili segugi sulle tracce di *Dragon Age*, il nuovo GdR che BioWare ha in preparazione?
Ciao e non lavorare troppo!

Doo_bit

"Non basterebbe un po' di buon senso a rendere molti giochi migliori?"

da Niente buonsenso per i GDR – Doo_bit

Doo_bit, ho apprezzato il tuo sforzo nel non dilungarti – tentativo che, però, temo non sia stato coronato dal successo... Quindi è toccato a me intervenire "chirurgicamente" per

dal Forum di gamesradar.it
IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI



MISSIONE QUASI IMPOSSIBILE

Per la serie, complichiamoci la vita al fianco del nostro PC, ecco il **Thread** "Unire la potenza di calcolo di due o più computer". Ian Gillian vuole sapere: Se esiste un programma o un modo per farlo? Puntualmente y2k chiede precisazioni: Fammi capire: tramite un'ipotetica LAN vorresti unire la potenza di due PC, oppure creare un solo PC con due processori? Appurato che si tratta della prima ipotesi, XVincenzoX fa crollare l'entusiasmo: Non credo sia possibile. Esistono, però, delle schede madri che supportano due processori in contemporanea per un totale di 6 GHz.
Ma subito devilheart riaccende la miccia: Se vuoi distribuire il carico di elaborazione tra due o più computer collegati in rete devi realizzare un cluster. Purtroppo, l'unico programma che conosco per fare ciò è openMosix per Unix e Linux.

ridurre un po' il tuo trattato.
Non che io abbia delle risposte particolarmente brillanti da darti, però: i difetti che hai riscontrato sono effettivamente presenti e sostanzialmente inesplicabili – e la mia tentazione sarebbe proprio quella di risponderti con "mah". C'è solo una mezza spiegazione che mi viene in mente, e non so quanto potrai trovarla soddisfacente, ma spero che ti accontenterai.
Per la questione del movimento della bocca, la risposta è semplicissima: per ottenere una buona sincronizzazione con la voce, ci vuole un gran lavoro e non poche risorse del PC. Evidentemente, gli sviluppatori dei giochi da te menzionati hanno ritenuto meno importante quello rispetto ad altri elementi – e, in fondo, non è che gli scaffali siano pieni di titoli con un "doppiaggio" adeguato, ammetterai.
Per gli altri difetti che hai trovato, la spiegazione è forse un po' più complessa. Quelli che menzioni sono pressoché tutti GdR, con decine e decine di ore di gioco totali, e i problemi che hai individuato non sono proprio evidenti – tendono, anzi, a comparire più avanti nella partita. In molti casi, i videogiochi vengono provati da due tipi di tester: quelli professionali, che fanno del loro meglio per trovare e identificare tutti i bug più astrusi giocando alle varie sezioni man mano che vengono sviluppate, e quelli "presi dalla strada": nonne, nipoti, gente trovata al bar. Il fatto che questi ultimi non sappiano cosa aspettarsi e spesso non siano nemmeno giocatori appassionati fa sì che siano in grado di notare e segnalare problemi che gli sviluppatori e chiunque altro sia coinvolto dal progetto non vede come tali – forse perché, magari, hanno scelto loro quella particolare soluzione, oppure perché dopo mesi o anni immersi in un lavoro, alcune cose diventano semplicemente "normali".
Il fatto, però, è che difficilmente c'è modo di far giocare questi tester estranei per trenta ore di fila, ed è ancora più difficile fare sì che esplorino tutti i contesti e tutte le situazioni. Quindi, i difetti che balzano all'occhio di un profano rimangono nel gioco – perché nessun profano ha avuto modo di vederli.
Concludo con *Dragon Age*: la risposta è "appena possibile", ovviamente!

IN BREVE

...dedicato a una mappa tutta mia, che sto costruendo piano piano. Ci lavoro ormai da mesi ed è circa al 52% di completamento. Non mi scoraggio, anche se devo ammettere che ci vuole un bel po' di pazienza per fare le cose bene. Spero in una tua risposta. A presto.

Sygma

PS: Ho creato un thread sul vostro forum a questo indirizzo: **http://forum.gamesradar.it/showthread.php?t=237193** all'interno del quale potrai trovare numerose immagini del progetto.

Ehm... Non vorrei sembrare più sbadata di quanto non sia effettivamente, ma non sono davvero riuscita a capire esattamente a quale domanda tu vorresti venisse data una risposta...

Cara Nemesis, guardando i vostri vecchi numeri, ho notato che avete fatto uno speciale per *The Sims* con tanti extra, e volevo chiedervi se potete farne uno per *Half-Life* e per il suo seguito, visto che sono sicuro che il materiale non mancherebbe.
Mi sono consultato con alcuni amici e ho capito che non sarei l'unico ad apprezzare questa vostra futura e sperata iniziativa. Grazie per l'attenzione e spero in una tua risposta positiva. Siete grandiosi!

Riky91 & Co.

Carissimo Riky91 (e soci), provate a dare un'occhiata alle pagine dedicate al Next Level: visto quanto spazio viene dedicato normalmente a *Half-Life 2* (e, in passato, al suo predecessore), mi sembra proprio che non sia necessario anche uno speciale. E poi, di cosa parleremmo, nello speciale, se non degli argomenti già visti e rivisti in quelle pagine? D'altra parte, magari qualcuno della redazione ne sta scrivendo uno a mia insaputa proprio in questo momento, e il mese prossimo ve lo trovate sulla rivista...

LA VENDETTA DEI MONITOR ASSASSINI

Buongiorno Nemesis,
sono stato colpito dalla missiva di un lettore pubblicata sul numero di settembre e dalla sua risposta. Come laureando in fisica, mi sento obbligato a dire la mia.
Circa un anno fa, io e altri 3 compagni di corso abbiamo condotto una serie di esperimenti sulle emissioni elettromagnetiche di oggetti di uso comune. Gli esperimenti sono stati condotti nei laboratori universitari e i risultati ottenuti sono stati valutati (positivamente) da due professori.
Esattamente, abbiamo misurato la forza elettromotrice indotta nel sensore dai campi emessi da una radiosveglia, un rasoio elettrico, un asciugacapelli e un computer.
Il computer emetteva 50 V/m a una distanza di 20 cm dall'alimentatore. Infatti, i trasformatori, per il loro principio di funzionamento, devono generare dei campi. A una distanza di 0.5 m dall'alimentatore, il campo era quasi del tutto attenuato. Suggerisco quindi, per chi ha un laptop, di tenere a distanza il trasformatore (solitamente esterno).
Il rasoio emetteva un campo di 400 V/m. Il valore è stato misurato a circa 1 mm di distanza dalla testina.
Il campo emesso è enorme.
Riguardo la sua risposta: è vero che non esiste una dimostrazione scientifica della connessione tra forti emissioni EM e malattie come tumori e leucemie. Anzi... non esisterà mai tale dimostrazione. Se esistesse, comporterebbe un danno economico, quindi è molto meglio tagliare i fondi alla ricerca e zittire e screditare il ricercatori. La nostra salute dipende dal nostro buon senso.
Di fatto, la gente vicino alle antenne delle radio e sotto le linee dell'alta tensione continua ad ammalarsi.
Si può continuare a dare la colpa al caso, ma anche un fesso si accorgerebbe della connessione tra i fenomeni.
Grazie dell'attenzione.

Filippo

Carissimo Filippo, c'è qualcosa che mi sfugge.
La tua lettera inizia parlando di misurare il campo elettromagnetico di computer e rasoi, e finisce dicendo che solo un idiota non vedrebbe la correlazione con i tumori.
Ora, non sono una scienziata, ma mi pare che dovrebbero esserci in mezzo dei passaggi che giustifichino la tua affermazione finale, passaggi che salti in toto.
GMC è una rivista di videogiochi, non di medicina o di fisica, quindi non credo che sia utile approfondire l'argomento oltre il necessario (chi vuole, può informarsi da fonti ben più attendibili), però ci terrei a chiarire un punto: la gente si ammala anche

dal Forum di gamesradar.it – IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI



PROCESSO DI TUTTI I DÌ

Calcio su PC si traduce con "Demo *Pro Evolution Soccer*", ovvero il **Thread** in cui Palatinus elenca: Chealsea, Arsenal, Real Madrid e Valencia. Kit Casa e Fuori Casa. Tutto originale. Maglie molto belle come sempre. Le scelte tattiche sono ormai quelle collaudate, ma tra gli schemi possibili sono aumentate di gran numero le combinazioni (da 6 a 12 per schema, e si possono persino personalizzare)...
La giocabilità è cambiata, il dribbling è più difficile, il ritmo è più lento di *PES 4*. È molto realistico e coinvolgente!
Qui manca lo spazio per la "recensione" completa postata da Palatinus, perché bisogna concedere spazio anche ad altre osservazioni. Prendiamo, per esempio, quella di Vryzas:
La mancanza di numerose licenze non mi preoccupa, tanto uscirà la patch. Quanto al ritmo più lento, non posso che essere felice. Insomma, si prospetta un nuovo capolavoro.

dal Forum di gamesradar.it – IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI



RUMORE DI FONDO

A tutti noi smanettoni sarà capitato di sentire un "bip fastidioso dal case". Oggi è la volta di Wolve-X: Quando avvio un programma, si sente un bip. Ho aperto il case, ma non capisco da dove proviene. Il fatto è che, durante il bip, tutto si blocca. Cosa può essere? Di sicuro una roba brutta! Come afferma ElSaxo: Probabilmente arriva dalla scheda madre; segnala qualcosa, ma chissà che cosa. Supposizione di lettore: Forse è il calore. Lo stesso Wolve-X riporta che: Il processore è a 70 gradi. Ora con un ventilatore l'ho portato a 62-64... e a questo punto, lettore non ha più dubbi: La causa è la temperatura del procio (il processore). Ti consiglierei una bella ventola tipo la Zalman 7700Cu. Ottimo suggerimento. Di certo migliore di quello di shane: Fai aumentare la temperatura di altri 30 gradi e mettici a bollire l'acqua.

■ **VIDEOGIOCHI COME TERAPIA**
Mentre la stampa inglese dava risalto alla disponibilità dei medici a "prescrivere" videogame, da noi si preferiva parlare delle tragedie a causa di *Lineage II*.



in mezzo al deserto. Il fatto che si ammali vicino alle linee dell'alta tensione, eccetera, non vuole dire che si ammali *di più* di quanto non farebbe se le linee non ci fossero. Purtroppo, temo di trovare estremamente insoddisfacente la tua spiegazione complottistica del perché nessuno studio ha mai dimostrato correlazioni.
Quindi, mi perdonerai se continuo a sostenere che, delle tante ragionevolissime preoccupazioni riguardo l'uso prolungato dei computer, quella in merito ai campi elettromagnetici è davvero la più trascurabile.

I GUSTI SONO GUSTI!

Mi piace moltissimo leggere le riviste che parlano di videogame, le recensioni, le lettere, eccetera, ma ultimamente sono annoiata dalle missive che danno giudizi personali sui giochi.
Perchè non ci limitiamo a comprare i titoli che ci interessano, senza interferire nelle scelte degli altri? È normale che i gusti siano diversi e non solo per quanto riguarda i giochi.
Anch'io potrei scrivere ogni mese una lettera per dire che un certo titolo è meglio o peggio di un altro, ma preferisco ricordare che, comunque, siamo tutti fatti diversamente e quello che piace a me non necessariamente è gradito agli altri. Soprattutto, visto che c'è gente un po' più qualificata che scrive le recensioni e noi dobbiamo solo scegliere a cosa giocare!

Zrinka

Cara Zrinka, in un certo senso non posso che darti ragione – i gusti sono gusti, e i giudizi personali possono entrare in contrasto. Tuttavia, dal mio punto di vista (e non solo quello professionale), è più che legittimo che chi ha un'opinione forte su un gioco si faccia avanti e la esprima. D'altra parte, tu non sei assolutamente costretta a prendere in considerazione la loro idea – puoi continuare ad apprezzare quello che ti piace e a trascurare ciò che non ti aggrada, senza che nessuno voglia costringerti a cambiare idea.
E poi, sinceramente, se non ci fossero le vostre opinioni sui giochi, queste pagine scomparirebbero ben presto!

VIDEOGIOCHI COME TERAPIA

Gentilissima Nemesis,
sono un giovane medico degli Ospedali Riuniti di Foggia,dove sto per specializzarmi in Anatomia e Istologia Patologica, e sono un suo e vostro affezionato lettore da molti anni. Innanzitutto, ci terrei a dirle che ho apprezzato molto il "lifting" della nostra amata rivista, che ho trovato più bella e nuova che mai, al ritorno dalle vacanze. Vorrei segnalarle, inoltre, un articolo pubblicato sulla prestigiosa rivista "British Medical Journal" (**www.bmj.com**, nel numero del 16 luglio 2005), che prende in serissima considerazione la "prescrizione" di alcuni videogiochi come terapia per determinate patologie. L'articolo ha permesso a MedScape, uno dei più autorevoli siti dedicati alla medicina, di condurre un sondaggio tra i propri lettori, il cui risultato parla chiaramente: oltre il 70% dei professionisti della medicina (sia dottori, sia infermieri) prescriverebbe i videogiochi ai propri pazienti!
Spero di averle suggerito uno spunto di discussione interessante e le porgo i miei più cordiali saluti, augurandole buon lavoro!

dott. Giovanni Maria Grilli

Carissimo Giovanni, permettimi di darti del tu (e non provarci mai più a darmi del lei, perché mi fa sentire ancora più vecchia). Ho trovato molto interessanti sia l'articolo, sia il sondaggio che mi hai indicato, e mi piace moltissimo l'idea che il mondo medico sia, almeno all'apparenza, pronto a provare un tipo di terapia così anomala pur di venire incontro ai propri pazienti, piuttosto che ai famigerati "interessi delle case farmaceutiche". Forse, però, ho trovato anche più interessante il fatto che, chissà perché, qui da noi la stampa generalista non sembra aver dedicato nemmeno un trafiletto alla notizia, preferendo invece notizie relative alle tragedie cinesi e sud coreane collegate a *World of Warcraft* e *Lineage II*.
Ora, non pretendo di sapere come si fa la giornalista, né di conoscere quali sono le ragioni per scegliere una notizia piuttosto che un'altra, però non posso evitare di chiedermi se, forse, non sarebbe più corretto dare anche spazio agli effetti positivi dei videogame, di tanto in tanto.
D'altra parte, si sa che vendono più copie le tragedie delle buone notizie…



"Oltre il 70% dei professionisti della medicina prescriverebbe i videogiochi ai propri pazienti"

da Videogiochi come terapia – dott. Giovanni Maria Grilli

dal Forum di gamesradar.it



DITE LA VOSTRA!

I **Sondaggi** sono un grande momento di aggregazione forense. Questo mese, ne prendiamo in considerazione uno a dir poco elementare. La scintilla la fa scoccare loren100 con il **Thread** "Aiuto che gioco?", in cui si interroga su quale sia il titolo migliore tra: *Splinter Cell: Chaos Theory*, *Half-Life 2*, *Juiced*, *Dark Age of Camelot: Catacombs*, *Gothic II: La Notte del Corvo*, *Battlefield 2*, *Boiling Point: Road to Hell* e *The Sims 2: University*. Sapete, tra una settimana riscuoto la busta paga e vorrei comprarmi due o tre giochi per il PC! Al momento di andare in stampa, la classifica è dominata dall'inossidabile FPS di Valve con il 41,71 % delle preferenze, mentre il secondo posto spetta alle avventure di Sam Fisher con il 21,33. Per la maglia nera sono, invece, in corsa *Juiced* e *Catacombs*, che raschiano il fondo con un miserrimo 2,84 %.

dal Forum di gamesradar.it

SALTO CON L'ASTA

Dopo tanti videogiochi, diamo una sbirciata a una discussione Off-Topic. La più ganza è, senza dubbio, quella proposta da rede9, "Quello che la gente è disposta a fare su Ebay". Il nostro esperto di aste online racconta che: Negli ultimi tempi, su Ebay è apparso di tutto: il fantasma di una zia, suocere a non finire, il peto, un X-Wing a grandezza naturale e il suo brevetto di volo. E ancora: sabbia del Sahara, sette nani da giardino vivi, un sottomarino, la Gazzetta del 26 maggio, la spada laser di Darth Vader…
Insomma, ce n'è per tutti i gusti. L'idea di rede9 è piaciuta agli animaletti di GamesRadar.it, che subito hanno deciso di collaborare. fools ha spiegato che: Poche settimane fa, c'era un tizio che vendeva il perizoma della nonna ottantenne, mentre stando a fab31_wrc: La migliore è stata quella che ha venduto la macchina del marito (una Lotus) a 1 euro, quando ha scoperto che la tradiva.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

[hExArCh]
Aloisius
Alpha & Omega
Don Bex
GWB
Ikon
Lance Cruiser
Marco Castelluccio
Mattia
nik44
Spoonerfischer
Valkyrie
-Wes Borland-

L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è:
matteo.bittanti@futureitaly.it

Vorrei dire la mia sulla questione sollevata sul n° 106 di GMC, riguardo al sesso nei videogiochi. La domanda è: se il sesso è entrato a far parte dei media ormai da anni, come mai non lo si nota ancora nei videogiochi? Anche se vediamo scene erotiche nei film e nei videoclip, modelle nude nelle pubblicità e altro ancora, il sesso esplicito è considerato tuttora un tabù, mentre quello della violenza è caduto da anni: la violenza è visibile dappertutto, nella realtà come nella finzione. I videogiochi sono nati in un'epoca in cui la violenza era già di pubblica visione, si ispiravano ai film d'azione, ai racconti di fantascienza, ai giochi di ruolo cartacei, tutte cose che erano già alla portata di tutti.
In altre parole, la violenza è arrivata nei videogiochi con la strada già spianata dagli altri media. Con il sesso è diverso: è ancora un argomento "per adulti", una cosa da fare, vedere o produrre di nascosto o sotto censura. Infatti, non è vero che non c'è sesso nei videogiochi: può essere velato, evocativo (vedasi Lara Croft e tutte le altre eroine sexy sue eredi) o implicito. Avete notato quanti giochi dai contenuti pornografici, spesso realizzati in Flash, circolano in Rete? Ricordo solo pochissimi casi di "grosse" produzioni a sfondo erotico: *Playboy: The Mansion*, la serie *di Leisure Suit Larry*, quella di *Lula: The Sexy Empire*. Tutti questi titoli, però, tendono a enfatizzare la dimensione comica del sesso, anzichè trattare il sesso in quanto tale. Merita un discorso a parte *The Singles - Flirt up your life!*, qui il sesso è una componente fondamentale del gioco, improntato sulle relazioni personali, come se avessero voluto fare la versione "per adulti" di *The Sims*. Il fatto è che nessuna software house importante se la sente di rischiare pubblicando un gioco erotico: basta vedere cosa deve sopportare Rockstar Games ogni volta che esce un nuovo *GTA*... titolo che secondo me è MOLTO più leggero di altri in fatto di violenza (l'avete mai visto *Wu Tang: Taste The Pain*?). A mio parere, quando, in un futuro più o meno vicino, il sesso sarà veramente alla portata di tutti, lo vedremo anche nei videogiochi: bisognerà solo attendere chi farà il primo passo.

Mauro Civitillo
skagway77@email.it

Ciao Matteo,
Come mai non esistono videogiochi pornografici o, comunque, esplicitamente erotici? Questa domanda mi ronza per la testa praticamente da sempre.
La pornografia ha saputo, nel tempo e spesso con innumerevoli difficoltà, adoperare molti mezzi di comunicazione di massa: il cinema, i giornali, il fumetto, il romanzo. Siamo purtroppo ben lontani dall'affrancamento totale di questo genere di intrattenimento, visto ancora dai più come qualcosa di moralmente infimo, diseducativo e, in genere, come qualcosa di cui vergognarsi.
È significativo che quasi tutti i fruitori di pornografia si vergognino di rendere pubblica questa passione, mentre nessuno si fa problemi a sbandierare quella per i film splatter o per gli aerei militari: la rappresentazione esplicita e l'esaltazione del sesso sono peggiori della rappresentazione esplicita e dell'esaltazione della violenza e della guerra. Non ci si deve meravigliare che una cittadinanza con simili valori morali produca, poi, queste classi politiche. Comunque, l'accoppiata sesso-videogiochi sembra, fino a questo momento, decisamente infelice: nessuno ha mai tentato di costruire un software dove, attraverso i raffinati meccanismi di interazione messi in atto nei videogame di oggi, si tenti di eccitare il fruitore attraverso la concretizzazione di scene sessuali esplicite e interattive. Eppure, potrebbe esserci un buon mercato: in fondo la pornografia deve avere numerosissimi utenti "nascosti", visto che fattura migliaia di miliardi.
Non esistono problemi estetici, tecnici ed economici. La difficoltà è sempre lo stessa: la maggior parte dei videogiocatori e della critica videoludica è costituita da persone estremamente immature, e per questo piene di tabù e di paranoie.

Mosè Viero
moseviero@virgilio.it

FILOSOFIA SPICCIOLA

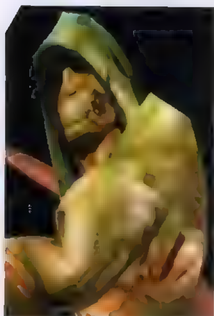
Arte e videogame: secondo **Lorenzo Vicari (supermario87@tiscali.it)**, "Lo scopo dell'arte è di trasmettere dei messaggi non triviali a un pubblico diversificato. L'essenza del medium videoludico sta proprio nella particolare trasmissione del messaggio, che non si mostra agli occhi di uno spettatore passivo, ma che si scopre solo giocando. È proprio questa peculiarità a rappresentare il più grande ostacolo per il medium videoludico, in quanto costringe il fruitore a una attenta e prolungata esplorazione rispetto ad altre forme d'arte più immediate e dirette. Inoltre, il videogioco non trasmette dei semplici messaggi, ma vere proprie esperienze.
Se in "Collateral" possiamo osservare la vita del killer e i suoi vari risvolti, in *Hitman* possiamo viverla direttamente e gestirla con le nostre azioni. Posso attenermi all'uccidere gli obiettivi o a fare di tutto pur di portare a termine le missioni. L'esposizione al materiale artistico è maggiore, anche perchè siamo noi a plasmarlo dalle possibilità che i programmatori ci offrono. Certo, non tutti i giochi sono espressioni artistiche, ma lo stesso accade anche con i film o la letteratura..."
Grazie per il contributo. La domanda sorge spontanea: se l'identificazione in un avatar virtuale è maggiore rispetto all'immedesimazione in un personaggio del grande schermo – come si evince dalle tue parole – perchè la morte del primo ci lascia indifferenti, mentre quella del secondo può commuoverci? L'enigma non è ancora stato risolto...



In *Singles 2: Cuori in affitto*, il contenuto sessuale è decisamente esplicito.

Servirsi di un medium erroneamente considerato "per bambini" per simulare effusioni erotiche (e dunque "adulte") ha creato – e sta creando – non pochi problemi a un'industria che, da trent'anni a questa parte, soffre della sindrome di Peter Pan. L'imbarazzo e la puerilità con cui le case produttrici trattano l'erotismo virtuale conferma che il medium interattivo è stato finora sottoutilizzato. D'altra parte, le reazioni isteriche dei media e delle associazioni che si battono per il rispetto dei diritti umani al Mod *Hot Coffee* per *GTA: San Andreas* dimostra che pochi sembrano essersi accorti che il videogioco, al pari di altri media, si rivolge a differenti tipologie di pubblico, adulti compresi. Il vero tabù, Mauro, non è tanto il sesso, quanto i sentimenti: è facile simulare lo smembramento del corpo umano, ma è molto più difficile riprodurre sullo schermo emozioni primarie e secondarie – empatia, disperazione, amore. Hollywood ci riesce benissimo, ma la Silicon Valley ha ancora molto da imparare. Non basta una scheda acceleratrice per commuovere un giocatore...
Perdona se ho tagliato il tuo lungo contributo, Mosè, ma direi che il succo del messaggio è rimasto. Se si eccettua il fenomeno dei giochi hentai nipponici – poco diffuso in Occidente – il connubio tra pornografia e videogame resta limitato al sottobosco dei Mod. Prevedo, comunque, che entro un lustro l'erotismo sarà diventato un genere ludico a tutti gli effetti: la tecnologia c'è e la richiesta non mancherà di sicuro.





Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Quando, nella vita reale, spiego che lavoro faccio, mi trovo più o meno inevitabilmente di fronte a occhi sgranati, bocche semiaperte e mormorii stile "oooh". Quello che, però, succede sempre (di solito immediatamente dopo la frase "E ti pagano pure?") è che mi viene chiesto se, allora, ho tutti i giochi del mondo a mia disposizione appena desidero.
Senza alcuna ragione particolare, ho deciso che è una domanda che mi fareste anche voi se mi incontraste per strada e, chissà come, foste anche in grado di riconoscermi. Quindi vi rispondo: no, ahimè.
Non vi sto a spiegare tutte le mille e mille ragioni per cui è così (ma posso dire che comprendono il fatto che sono più o meno considerato il cugino invadente della redazione). Vi prego di fidarvi della mia parola, però, e di non cercare di venire a lavorare da noi nella speranza di prendere in prestito i videogiochi che volete. Anche perché mi rendereste ancora più difficile prendere quelli che voglio *io*, e questo non va proprio bene, no!

Kevo,
visto che non ne hai mai parlato, vorrei segnalarti uno dei migliori giochi gratuiti disponibili in Rete: *OGame* (**www.ogame.it**). Si tratta di uno strategico spaziale multiplayer, che non richiede null'altro che una connessione Internet e un browser per partecipare, ma che, in compenso, mi sta facendo perdere notti di sonno. E, come a me, le sta facendo perdere a migliaia di altre persone, almeno a giudicare dall'attività del forum ufficiale.
Quand'è che vieni a giocare – anzi, quand'è che iniziate a dedicargli una pagina intera?

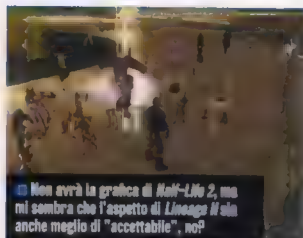
Su*max

Amico Su*max, ammetto di aver quasi deliberatamente evitato di menzionare *OGame* – "quasi" nel senso che finora non avevo ancora ricevuto nessuna mail che ne parlasse esplicitamente, e che non ne ho fatto cenno nelle risposte in cui sarebbe stato plausibile. Questo nonostante, da qualche mese a questa parte, mi sia diventato quasi impossibile visitare i miei siti e forum abituali senza ritrovarmi dozzine di thread su *OGame*. Il quale, incidentalmente, pare stia facendo perdere il sonno a oltre un milione di giocatori in tutto il mondo (almeno stando a quanto asseriscono gli sviluppatori GameForge).
Ora che lo citi esplicitamente, però, devo venire allo scoperto e dire cosa ne penso: per quel poco che l'ho provato, sembra piuttosto divertente e non metto in dubbio che possa essere appassionante da un certo livello in avanti. Però, per quanto mi riguarda, non è un "gioco online", non uno di quelli di cui dovrei parlare io, ma un "browser game". Il che può essere splendido, senza dubbio, ma non comprende caratteristiche che ritengo fondamentali come il partecipare in tempo reale, l'avere qualche forma di grafica e, possibilmente, il rendere molto difficile andare in bagno mentre si gioca.
Quindi, ti ringrazio per la segnalazione (che giriamo volentieri a tutti gli impiegati con una connessione a Internet pagata dall'azienda e tempo da perdere), ma credo che continuerò a preferire i giochi normali. Per quanto riguarda dedicargli una pagina, dubito che l'iniziativa possa riscuotere successo nei piani alti di Future – in compenso, nel canale "Mondo Computer" del forum di GamesRadar.it puoi trovare un'intera sezione dedicata a *OGame* e ad altri browser game.

Buondì Kevo!
Volevo chiedere se potevi pubblicizzare un server italiano di *Lineage II*, che trovi all'indirizzo **http://kilah.mnetwork.it**. Al momento, siamo in pochini. In media, online ci sono dalle 50 alle 80 persone, in compenso ci sono degli admin sempre pronti ad aiutare. Poi, come gioco sembra meglio di *Guild Wars*, secondo il mio parere, inoltre è totalmente gratuito – basta scaricare il client da **www.lineage2.com** e registrarsi alla pagina che ho riportato prima.
Ha una grafica accettabile (si tratta dell'Unreal Engine) e il server in questione è popolato totalmente da italiani, quindi è facile anche per i meno esperti.
Grazie per l'attenzione. Spero che le terre di questo server comincino a essere più popolate.
Alla prossima.

Er_Gaspa

Caro Gaspa, quello che mi stai facendo fare è, temo, piuttosto illecito. Anche se, per quanto ne so, la legge italiana non ha ancora deciso nulla in merito ai server non ufficiali dei MMORPG (in effetti, immagino ci siano alcune questioni più pressanti), si tratta di un uso totalmente non autorizzato del client del gioco, e questo non è bene.
Tuttavia, abbiamo parlato così spesso di server NU che, immagino, una volta di più non farà male. E poi, chissà mai che qualche giocatore, dopo essersi "fatto le ossa" tra di voi, non decida di passare al Lato Ufficiale della Forza, e inizi a giocare sui server a pagamento...



Non avrà la grafica di *Half-Life 2*, ma mi sembra che l'aspetto di *Lineage II* sia anche meglio di "accettabile", no?

Maestoso Kevorkian,
voglio estorcerti una confessione: hai mai usato cheat in un gioco online? Prometto che non lo dico a nessuno...

Sputnik

Non so quanto credere alla cosa del "non lo dico a nessuno", però ho deciso di fidarmi comunque – tutti i lettori sono pregati di girarsi dall'altra parte e non leggere il resto della risposta.
...
Ho detto di non leggere!
Okay, non importa: la risposta è "quasi"; nel senso che si è trattato di studiare cosa succedeva, più che di tentare di ottenere un illecito vantaggio. In particolare, mi ricordo una spassosa partita redazionale a *Quake 3 Arena*, subito dopo che il famigerato cheat "timescale" era stato reso pubblico – e lo stavamo usando tutti.
Sfruttarli online, invece, non mi è mai sembrata una mossa particolarmente brillante. I cheat davvero utili (tipo quelli che mostrano la presenza degli avversari, o danno più possibilità di sopravvivenza) tendono ad avere effetti vistosi, e trovo che il vantaggio che offrono sia ampiamente compensato dalla elevata probabilità di essere scoperti e fare la figura del cioccolataio. Questo significa che, se mi assicurassero che non posso essere scoperto, li userei? Direi di no, perché vincere una partita imbrogliando non dimostra nulla, se non che hai imbrogliato. Se, però, ci fosse qualcuno che mi sta particolarmente sullo stomaco e volessi soltanto sbeffeggiarlo, chissà...







Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Innanzitutto vorrei ringraziarvi per gli epiteti con cui mi apostrofate. È sempre un piacere scoprire di essere "onnipotente", "onnisciente" e altre onni-cose... Poi, colgo anche l'occasione per complimentarmi con voi per la mole di lettere – in questi ultimi mesi soprattutto e-mail – che riuscite a inviarmi. Sto già istruendo il mio pargolo Adrijan a risolvere situazioni ludiche complesse. Tra poco, saremo in due e diventeremo quasi onnirispondenti.

GTA: SAN ANDREAS

B Ciao Skulz, è da molti anni che leggo GMC, ma è la prima volta che ti scrivo. Il motivo è che non riesco a vincere la missione Supply Lines di *GTA: San Andreas*. I miei problemi sono questi: non mi riesce di tenere a lungo il Barone Rosso in volo. La benzina non mi basta mai: se riesco a uccidere tutti i nemici, non mi resta più carburante sufficiente per tornare alla mia base. Se hai dei consigli o dei trucchi per aiutarmi, te ne sarei molto grato. Sono nelle tue mani! Grazie in anticipo.

Mattia

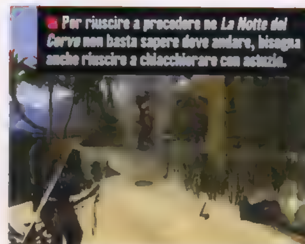
R Ciao Mattia, tanto per metterti subito a tuo agio, ti comunico che sei alle prese con una delle missioni più difficili di tutto il gioco. Innanzitutto, ti lancio in aria un consiglio supremo: non tenere sempre premuto l'acceleratore, ma dai gas solo quando è necessario.
E adesso, sotto con i bersagli mobili! Per evitare di bruciare troppa benzina svolazzando a casaccio, punta diretto sul primo obiettivo con una virata a sinistra e ricorda di far fuori anche il guidatore del furgone. Quindi, esegui una brusca inversione di 180 gradi e vai a beccare il tizio sulla motocicletta. A questo punto, ti consiglio di puntare a settentrione, in modo da mettere fuori combattimento i due obiettivi che si trovano uno vicino all'altro. Infine, con il serbatoio ancora abbastanza pieno, dai un'occhiata al radar e punta sull'ultimo bersaglio, che tra l'altro, a questo punto della missione, dovrebbe essere diretto proprio nella tua direzione. Ultimata la pratica, non ti rimane che tornare sul tetto del "campo base".

GOTHIC 2: LA NOTTE DEL CORVO

B Ciao Skulz, sto giocando a *Gothic II: La Notte del Corvo* e mi sono bloccato nel punto in cui devo entrare nel Tempio di Adanos, nelle Terre dei Costruttori. Per riuscirci, ho chiesto l'intervento di Quahordron, Re di Jharkendar, presso la tomba a ovest nella valle. Il tizio mi ha posto delle domande a cui devo rispondere in maniera corretta, ma non riesco assolutamente a scoprire la sequenza giusta delle risposte. Aiutami per favore.

Christian

R Ciao compare di mille avventure. Se la memoria non mi inganna, e ti posso garantire che con la mole di videogiochi che mi trovo per le mani a volte lo fa, la serie corretta delle risposte da rifilare a Quahordron dovrebbe essere: guerrieri, sacerdoti, (di nuovo) guerrieri, (poi) studiosi, guaritori e, per chiudere in



Per riuscire a procedere ne *La Notte del Corvo* non basta sapere dove andare, bisogna anche riuscire a chiacchierare con astuzia.

"giustezza", non lo so. Non nel senso che io non lo so. La risposta dovrebbe proprio essere: "non lo so". Se, dopo aver parlato con il Re, la faccenda non dovesse ancora sbloccarsi, fatti risentire: vedremo di controllare meglio le risposte.

JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

B Ciao Skulz, ti scrivo perché sono bloccato all'inizio dell'ottavo capitolo di *Judge Dredd: Dredd vs Death*, Il Fumatorium. Devo entrare nel locale per attivare l'impianto antincendio e sconfiggere così il perfido Judge Fire, ma appena varco la soglia, il cattivone mi intercetta e mi colpisce con le sue sfere di fuoco! Subito a destra dell'entrata, si trova una piccola sala di controllo, ma non pare contenere nulla di utile per risolvere la situazione. Girovagando per il locale ho notato

Linea diretta

R "Ciao plurigiocante Skulz!" Ben detto: plurigiocante. Se va avanti così, tra poco riuscirete a contare di quanti poligoni sono fatto... "Mi chiamo **Enrico** e volevo rispondere a **Piero**, che nel numero di settembre di GMC chiedeva aiuto per andare avanti in *Gothic II*." Idea grandiosa e benvenuta in questo spazio, caro Enrico! "Piero, per trovare Marcus devi uscire dalla miniera, dirigerti verso la zona ghiacciata sulla destra, attraversare il primo ponte che trovi e seguire la scia dei detenuti morti. Se hai fatto tutto giusto, ti troverai in una piana con una casa e, sul retro di quest'ultima, scoprirai una grotta con dentro Marcus e le sue preziose casse di metallo! Spero di essere stato abbastanza chiaro." Limpido e conciso, in una parola: impeccabile. Ciao e

D "Onnipotente Skulz, ho bisogno del tuo aiuto per un gioco." Ti ascolto, caro **kenobi-2**, ma alla luce del tuo nickname vengo abbagliato da un sospetto... "Essendo un fan di "Star Wars", ho tutti i giochi della serie." Ecco, appunto. "Purtroppo, sono rimasto

La parola all'esperto Splinter Cell: Chaos Theory

D Impareggiabile amico Skulz, ho un piccolo problema. Mi trovo coinvolto nella nona missione (Bagni) di *Splinter Cell: Chaos Theory* e non riesco a procedere nella zona delle caldaie. Dopo aver disinnescato la prima bomba, apro una porta e un altro ordigno salta in aria 45 secondi prima che io riesca a disattivarlo. Cosa devo fare? Ciao.

Diego

R Ottimo... si fa per dire. La situazione, tanto per chiarire la faccenda anche agli altri lettori alle prese con il gioco di Tom Clancy, è la seguente: il perfido Shetland sta piazzando delle bombe per demolire i Bagni e coprire, così, le prove cui sta dando la caccia Sam Fisher. Vediamo come si può venire a capo della situazione, che, guarda caso, coincide con una delle parti più ostiche di tutto *Chaos Theory*. Scavalchiamo la recinzione e procediamo verso destra, scendiamo per le scale e giriamo nuovamente a destra. Qui, sotto i tubi, troveremo la prima bomba da disinnescare. Torniamo ai gradini e imbracciamo il fucile SC-20K per disfarci della sentinella con una pallottola elettrica. Corriamo su per le scale e rimuoviamo rapidamente il corpo del reato, andandolo a nascondere nella zona dell'ordigno disattivato in precedenza. Ancora su per la rampa e due volte verso destra, fino alla ringhiera oltre la quale si trova la seconda bomba. Aspettiamo che la sentinella ci superi nella sua ronda verso destra e saliamo sulla passerella, per avere un buon angolo di tiro elettrificante con l'SC-20K.
Lo stesso trattamento tocca anche alla terza guardia, che incontreremo nei pressi della seconda bomba. Eliminiamola prima che veda il corpo del collega e raggiungiamo il punto in cui abbiamo messo fuori combattimento il nemico precedente. È proprio qui, appena più a sinistra, che Shetland ha posizionato il suo terzo e ultimo ordigno.

SUL CD E SUL DVD
All'interno del **CD 3** dedicato ai demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sul DVD, le soluzioni sono in formato PDF.

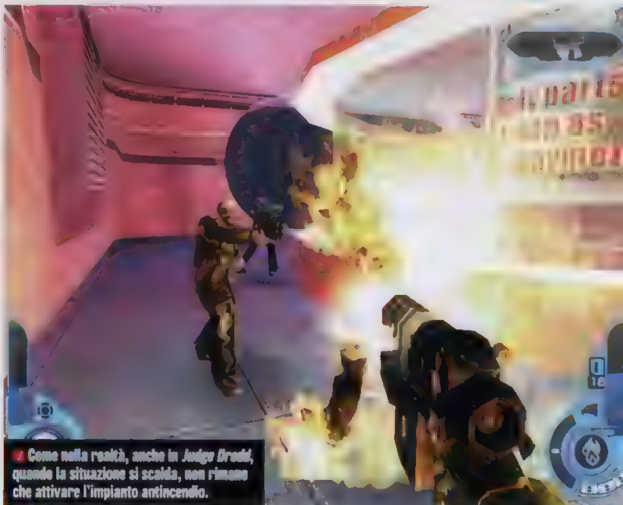


D [...] anche un'altra porta, ma è sbarrata e logicamente non viene giù nemmeno a prenderla a cannonate. Ti prego, aiutami a uscire da questa situazione bollente (è proprio il caso di dirlo). Magari anche con qualche trucco... Ti saluto.

Luca

R Dunque Luca, la situazione è a dir poco scottante. Appena entrato nel Fumatorium, gira a destra e raggiungi le scale per scendere di due piani (quindi, fino al B3). Procedi sino alla porta con la scritta "Staff Only", sali per le scale e gira a sinistra, raggiungendo il pannello di controllo. Niente da fare, è rotto! Corri su per la rampa di gradini fino al B2 ed esci dall'edificio attraverso la porta antincendio. Qui troverai un medikit e il fucile, che ovviamente dovrai raccogliere prima di proseguire giù per le scale esterne, raggiungere l'uscita di sicurezza e saltare la ringhiera. Entra nella sala di controllo e interagisci con il pannello che gestisce l'impianto antincendio. Esci dalla stanza, sali per le scale alla tua destra e vai ad azionare il sistema antincendio per il B3 e quindi per il B2, agendo sui rispettivi interruttori. A questo punto, Judge Fire si troverà al primo piano interrato. Non ti rimane che raggiungerlo e azionare anche l'ultimo degli impianti anti-fiamma, mediante il pulsante sul versante sinistro della sala, in modo da spingere il cattivone nella camera di ventilazione. Infine, segui le indicazioni blu fino alla sala di controllo e fai girare le pale per completare il livello.

GIOCHI COMPUTER



Come nella realtà, anche in *Judge Dredd*, quando la situazione si scalda, non rimane che attivare l'impianto antincendio.

Quesiti dal passato Half-Life

D Onnipotente Skulz, ho un grandissimo problema! In *Half-Life* non riesco a sbarazzarmi del boss finale, Nihilanth. L'unica cosa che sono stato in grado di fare è distruggere i tre cristalli sulle pareti della caverna... Come devo procedere per l'eliminazione del mostro? Grazie e un saluto a tutti.

Fembren

R [illegible] dell'originale *Half-Life*, la bestia in questione dispone di tre abilità [illegible]te male. È in grado di generare mostriciattoli minori, di sparare raggi [illegible]etrasporto e di sputare scariche di plasma. Amico Fembren, ti consiglio di [illegible]re sulla piattaforma della piscina, dove ti sarà facile trovare un riparo dai suoi [illegible]ggi. Distruggendo i diamanti della caverna hai compiuto il primo passo verso l'eliminazione del nemico, quello successivo consiste nel colpirlo al capo con le armi più pesanti, tipo quella nucleare e il Cannone Bluonico. Quando il suo cranio si aprirà, salta al piano di sotto e sfrutta il trampolino che si trova a sinistra della piattaforma della piscina, per riuscire a spararagli dritto nel cervello.

bloccato in *Jedi Knight II: Jedi Outcast*. Nel terzo livello, dopo aver ammazzato tutti nella cava, non riesco più ad andare avanti. Ti prego dammi il tuo onnipotente aiuto e che la Forza sia con te." Più che altro, lo sforzo, visto che non sono un cultore dei tuoi idoli galattici e mi trovo costretto a interpellare il supremo consiglio dei lettori. Loro sì, degni della Forza!

D Adesso ci ho preso gusto con questa storia della mia inettitudine con "Star Wars"! Quindi, pubblico con piacere la richiesta di soccorso di **Lanfranco**, "Sto giocando al bellissimo *Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords* e sono bloccato al livello Tomba nella Giungla. Non ce la faccio proprio a superarlo. Mi [illegible] l'invulnerabilità." Dai ragazzi, questa è facile.

D "Carissimi amici, mi chiamo **Rosario** e sono un appassionato lettore di Giochi per il Mio Computer. Imploro il vostro aiuto per riuscire a superare un livello di *Hitman 2* che mi sta facendo impazzire. Non riesco a piazzare la bomba nel muro, perché quando premo il tasto G l'ordigno mi esplode in faccia, uccidendomi." Ciao Rosario, devo dire che è la prima volta che mi capita di sentire un simile problema in *Hitman 2*. Inoltro subito il tuo SOS ai nostri sagaci lettori e, se nessuno si farà vivo con la spiegazione, mi impegno a indagare di persona e [illegible]



Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sui CD.

esplora e GIOCA

A cura di Marcello Cirillo

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: [illegible], oppure chiamare il centralino della redazione 02 2529261 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Strategia in tempo reale

AGE OF EMPIRES III

Il Nuovo Mondo sta per incontrare l'età degli imperi!



NEL CD 3/2 Ormai da tempo degna di essere annoverata negli annali della strategia in tempo reale, la saga di *Age of Empires* torna sui vostri monitor con uno stile ormai classico, ma non priva di profonde e interessanti innovazioni.

A fare da scenario alle vostre partite saranno gli sterminati territori del Nuovo Mondo, conteso fin dalla sua scoperta dalle più importanti potenze europee per lo sfruttamento delle imponenti risorse naturali.

Le innovazioni di *Age of Empires III* partono proprio dal modo in cui affronterete le partite, sia giocando in single player sia nelle battaglie in rete. Passando da uno scenario all'altro, infatti, al contrario di quanto sempre accaduto, potrete "spendere" la vostra vittoria per ottenere dei vantaggi nella missione successiva.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Nella modalità "skirmish", che prevede battaglie isolate indipendenti da qualsiasi trama, il filo conduttore degli scontri sarà la vostra città madre, ossia il centro principale della potenza che vi sostiene (nel demo, le nazioni disponibili sono Spagna e Inghilterra). Essa vi invierà rinforzi e aiuti a intervalli regolari durante le partite e voi, vincendo gli avversari e aumentandone la gloria, potrete avere voce in capitolo anche sull'evoluzione della città madre stessa.

La modalità campagna, poi, vi offrirà una vera e propria saga familiare da seguire e guidare, di generazione in generazione. Il demo offre un assaggio delle complicate vicende della dinastia dei Black, durante lo sviluppo della ferrovia nelle terre del West.





Stringere alleanze con i nativi si rivelerà molto vantaggioso per lo sviluppo dell'insediamento.

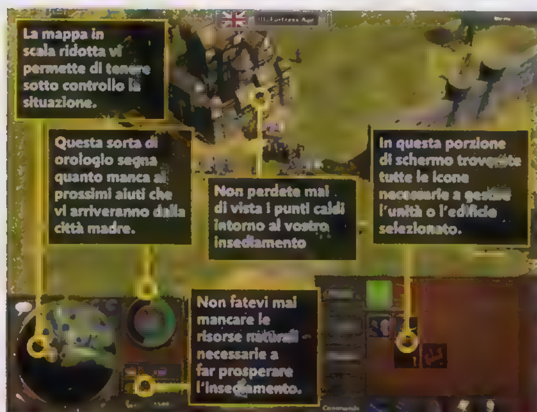
Anche la veste grafica è stata completamente rivisitata e abbellita. Godrete di magnifici effetti d'acqua, di edifici più realistici e caratterizzati secondo la nazione costruttrice e anche di unità militari convincenti e profondamente differenziate.

Uno dei punti cruciali toccati dalle innovazioni dell'ultimo nato della saga è lo stile dei combattimenti. Le truppe ai vostri ordini saranno ben disciplinate e si muoveranno in schieramenti precisi, evitando l'effetto "mischia" tipico dei precedenti *Age of Empires*.

Microsoft Games

Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 540 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c





La mappa in scala ridotta vi permette di tenere sotto controllo la situazione.

Questa sorta di orologio segna quanto manca ai prossimi aiuti che vi arriveranno dalla città madre.

Non perdete mai di vista i punti caldi intorno al vostro insediamento

In questa porzione di schermo troverete tutte le icone necessarie a gestire l'unità o l'edificio selezionato.

Non fatevi mai mancare le risorse naturali necessarie a far prosperare l'insediamento.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Simulatore di calcio

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Il grande calcio di Konami, finalmente sui vostri monitor.



NEL CD

Atteso con trepidazione da tutti gli appassionati di calcio, *Pro Evolution Soccer 5* riesce a non deludere le (grandi) aspettative che si erano create intorno alla sua uscita.

La nuova simulazione del popolare sport, infatti, dimostra di avere le carte in regola per imporsi come stato dell'arte nel proprio genere, regalando tanto ai principianti quanto ai giocatori già esperti partite divertenti, realistiche e spettacolari.

Le dinamiche che regolano il controllo di palla risultano addirittura migliorate rispetto ai precedenti capitoli della serie. Sono stati resi più realistici anche i passaggi e le acrobazie che potrete far eseguire agli atleti, la cui esecuzione necessiterà, comunque, di una certa dose di allenamento.

Il livello di difficoltà di ciascuna partita potrà essere calibrato secondo la vostra esperienza e la vostra abilità con joypad o tastiera (il primo caldamente consigliato); in questo modo il gioco risulta abbordabile anche dai neofiti, ma non stanca i più esperti per la troppa semplicità.

Il demo vi presenta un piccolo, ma interessante, scorcio sul titolo completo, offrendo il primo tempo di una partita tra due grandi squadre europee. Potrete scegliere il vostro club (e anche quello da affrontare) tra Arsenal, Chelsea, Real Madrid e Valencia.

Prima di scendere in campo, avrete modo di mettere mano al colore della divisa, alla formazione e alle strategie di gioco da adottare. Replay, una discreta dose di statistiche post-partita, un buon commento (anche se in inglese) e molte scene spettacolari fanno da contorno a un titolo dall'elevatissima giocabilità, che farà la felicità di tutti gli intenditori di calcio. Troverete la recensione di *PES 5* a pagina 94 di questo numero di GMC.

Konami
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 320 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE



Quando ci si trova soli davanti al portiere, è difficile non farsi prendere dall'emozione.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.



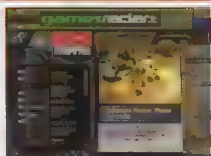
Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Tra un demo e l'altro, ecco anche questo mese cinque divertenti giochi shareware per tenervi compagnia. Se apprezzate i puzzle, troverete pane per i vostri denti con *Fiber Twig 2*, *Dragon Ball* e *Splash*, grazie a cui spazierete dall'impersonare un drago alle prese con una vasca di sfere colorate, a vestire i panni di un pesciolino che deve difendere il proprio stagno. Se preferite gli sparatutto, potrete affrontare orde di alieni grazie a *Last Galaxy Hero* e *Disperate Space*.



Vasto assortimento di utility sul DVD di questo mese, per far fronte a ogni evenienza. Oltre ai classici e immancabili WinZip, WinRar e all'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, è presente anche una ricca serie di programmi per regolare al meglio alcune caratteristiche un po' nascoste del computer, come la velocità di rotazione delle ventole interne. Tra le Utility vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare le gabole disponibili per i vostri giochi preferiti.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sui CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Come sempre, sia sul CD sia sul DVD allegato alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare i giocatori in difficoltà. Troverete anche una guida a *Chrome*, completa tranne che per gli ultimi livelli, così da non rovinarvi il finale del gioco completo allegato questo mese.



Molti e molto corposi i Mod che troviamo sul DVD questo mese.
Imperdibile per i nostalgici dei GdR Anni '90 *Eye of the Beholder*, realizzato per *Neverwinter Nights*. *Killing Floor* e *Alien Swarm* modificano completamente l'ambientazione di *Unreal Tournament 2004*, trasformandolo, rispettivamente, in un survival horror e in un mix di azione e strategia ambientato in un futuro infestato da sciami di alieni.



Lo spazio destinato questo mese ai video viene interamente occupato dai filmati inviati dai lettori, che dimostrano le loro prodezze sui campi da calcio di *PES 4*.
Recoba, Ronaldinho, Gerrard, Beckham, Robben, Luyindula e Schweinsteiger si cimentano in spettacolari numeri grazie alla mano esperta di un manipolo di virtuosi del joypad.

Sparatutto

BET ON SOLDIER

La guerra non è mai stata così redditizia.

Ormai da molto tempo, la popolazione della Terra vive in uno stato di guerra costante.
Due potenti corporazioni dominano i governi locali e si sfidano sul campo mandando allo sbaraglio generazioni di soldati, mentre l'economia mondiale è centrata sulla produzione di armi.
I soldati particolarmente forti, poi, possono partecipare alla più popolare forma di intrattenimento, che vede contrapposti campioni di diversi schieramenti in una battaglia ripresa e trasmessa per il piacere delle folle.
Voi impersonerete, ovviamente, uno di questi eroi. Accanto alle "normali" missioni di guerra, dovrete anche sfidare i combattenti nemici che incontrerete sul campo, scommettendo del denaro sulla vostra vittoria per poi potervi permettere equipaggiamenti di prim'ordine.



Kylotonn Entertainment
Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, 870 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c



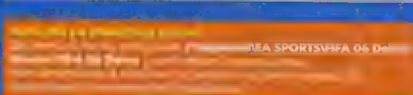
Gioco di calcio

FIFA 06

Il calcio torna ad appassionare con le grandi squadre europee.

Puntuale come ormai da molti anni a questa parte, EA Sports presenta l'ultimo nato nella ormai quasi decennale saga di *FIFA*. [illegible] corretto e reso ancora più semplice.
[illegible] attenderà nel gioco completo, presentando il primo tempo di un incontro amichevole i cui contendenti [illegible] squadre di fama europea.
Per installare il gioco, ciccate sul pulsante **Esegui** dell'interfaccia e indicate una cartella temporanea sul [illegible] per proseguire nella procedura.

EA Sports
PIII 1,3 GHz, 256 MB RAM, 380 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c



Sparatutto

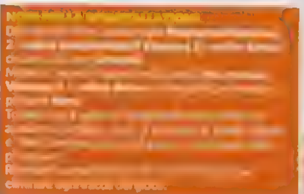
VIETCONG 2

Si riaccendono le ostilità in Vietnam.

Conclusa ormai da alcuni decenni, la guerra in Vietnam non ha mai smesso di far parlare di sé. *Vietcong 2* è solo l'ultimo della lista di titoli centrati su quello specifico evento bellico e, come i suoi predecessori, vi riporterà nelle umide giungle dell'Asia orientale, nei villaggi e nelle città a combattere per la vostra vita.
Il demo vi mostra le potenzialità multiplayer del gioco. Avrete bisogno di un collegamento a una rete locale o a Internet per potervi lanciare nella mischia. Sono tre le modalità di scontro presentate: dalla classica Tutti contro Tutti al divertente Cattura la Bandiera (CTF), affrontabili su due mappe distinte.


Le giungle vietnamite nascondono insidie a ogni passo.

2K Games
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 480 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c, collegamento a Internet



Gioco sportivo

NHL 06

Agonismo e tanta grinta con i campioni dell'hockey.

Poco seguito nel Vecchio Continente, l'hockey è uno sport estremamente grintoso e spettacolare. *NHL 06* è un gioco apprezzabile anche da quanti non conoscessero i grandi campioni della pista ghiacciata [illegible] comprensione fin dalla prima partita.
Il demo offre un incontro tra Toronto e Tampa Bay, di cui potrete giocare solamente un tempo, per una durata complessiva di cinque minuti reali.
Qualora il cronometro segnasse la fine regolamentare dell'incontro in una situazione di parità, potrete sperimentare il sistema di spareggio, simile ai rigori calcistici, che vede un singolo giocatore contrapposto al portiere avversario.
Per installare il gioco, ciccate sul pulsante **Esegui** dell'interfaccia e indicate [illegible] necessari per proseguire nella procedura.

EA Sports
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 330 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c



Gli altri demo

FIFA MANAGER 06

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 1.8 GB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **EA Sports**
GENERE: **Gestionale**

Come ben sanno tutti gli appassionati, il calcio è uno sport molto spettacolare, ma che richiede da parte dei club un impegno che va ben al di là dei singoli incontri sul terreno di gioco.
FIFA Manager 06 vi permette di amministrare la vostra squadra preferita, gestendo tutti gli aspetti fondamentali per garantirne il successo in campionato.
Le modalità di gioco possibili sono differenti, secondo gli ambiti in cui vorrete operare, partendo dalle decisioni finanziarie fino ad arrivare a quelle relative alle strategie in campo.
Per installare il gioco, ciccate sul pulsante **Esegui** dell'interfaccia e indicate una cartella temporanea sul vostro disco fisso, dove verranno estratti i file necessari per proseguire nella procedura. Abbiamo pubblicato la prova completa di *FIFA Manager 06* a pagina 124 di questo numero.

18 WHEELS OF STEEL – CONVOY

P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 500 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **ValuSoft**
GENERE: **Simulatore di guida**

Se pensate che guidare un pesante camion con rimorchio per le immense highway americane sia uno scherzo, dovreste proprio dare un'occhiata a questo gioco.
Il demo vi introdurrà gradualmente alla nuova vita da camionista, offrendovi un pratico tutorial per muovere i primi passi al volante di questi enormi bestioni e permettendovi di giocare per un lasso di tempo reale pari a un'ora.

GODS – LANDS OF INFINITY

P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 540 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Cypron Studios**
GENERE: **Gioco di Ruolo**

Il genere dei GdR ha testimoniato, negli ultimi anni, la realizzazione di titoli eccellenti e nuove interessanti uscite vedranno la luce nei prossimi mesi.
Gods – Lands of Infinity non sarà forse ricordato in futuro come un capolavoro, ma sicuramente farà breccia nel cuore degli appassionati per le sue atmosfere fantastiche e la trama interessante.
Comincerete la vostra avventura nella città di Slavingrad, ma già nel demo potrete visitare i territori circostanti alla ricerca degli dei venerati nel mondo in cui siete approdati.

WHEELRACER 3D

PIII 600 MHz, 64 MB RAM, 35 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 8.1
CASA: **Ultrabizz Pty Ltd**
GENERE: **Simulatore di guida**

Il bello dei videogiochi è che non c'è limite alla fantasia degli sviluppatori.
Lo dimostrano gli ideatori di questo titolo, che vi mettono alla guida di una sfera motorizzata, dai movimenti tanto realistici quanto inusuali.
Il demo limita l'uso del gioco a un periodo di prova pari a 15 giorni.

JETFIGHTER 2015

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 390 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Globar Star Software**
GENERE: **Simulatore di volo arcade**

JetFighter 2015 è un simulatore di volo dalle tinte arcade, che vi offre svariate missioni da portare a termine a bordo di un avveniristico caccia da combattimento.
Gli obiettivi da completare saranno disparati, dalla pulizia dei cieli dai velivoli nemici all'estinzione di incendi su piattaforme petrolifere con l'uso di reagenti chimici.
Il demo vi permetterà di sfrecciare nei cieli per un'ora, prima di richiedere l'acquisto del gioco.

FAÇADE

Pentium4 1,6 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Procedural Arts**
GENERE: **Avventura interattiva**

Più che un videogioco, *Façade* è un esperimento che usa delle tecniche di Intelligenza Artificiale per creare una storia dinamica in cui voi potrete intervenire come personaggi.
Tutto comincia con un invito a cena da parte di una coppia di vecchi amici ora sposati. Voi, nei panni dell'ospite, assisterete a una vera e propria crisi di coppia e potrete intervenire come meglio crederete, interagendo con l'ambiente e i personaggi ed esprimendovi con frasi semplici.
Il vostro comportamento influenzerà e modificherà lo svolgersi degli eventi. Per potervi lanciare in questa "storia interattiva" dovrete, però, avere una certa dimestichezza con la lingua inglese.

Driver

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Utility

[illegible]
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

[illegible]
NEL CD 3 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

[illegible]
NEL CD 3 Nella sezione Utilità, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

[illegible]
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

[illegible]
Ultima versione dei famosi codec video, grazie a cui potrete vedere i filmati compressi.

[illegible]
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

[illegible]
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai [illegible] immagini e video.

[illegible]
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

[illegible]
Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie a cui scompattare molti dei file presenti su CD e DVD.

[illegible]
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le applicazioni preferite.

[illegible]
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

[illegible]
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

[illegible]
Ripulite il registro di Windows con questa piccola e comoda utility. In tal modo, dovreste riuscire a cancellare tutte le voci che non sono più utili.

[illegible]
Un client FTP comodo e semplice da usare.

[illegible]
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

[illegible]
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete [illegible]

Add On

Mod per Neverwinter Nights

EYE OF THE BEHOLDER

Un Classico dei GdR in salsa NWN.

Patch richiesta: 1.65

***Eye of the Beholder* è il titolo di una saga composta da tre episodi, che forse non sono in molti a ricordare. Il primo capitolo, sicuramente un capolavoro per i suoi tempi, vide la luce quasi quindici anni orsono.**
Si trattava di un gioco di ruolo, ambientato sempre in uno degli universi di "Dungeons&Dragons", che permetteva al giocatore di controllare un ristretto gruppo di avventurieri alle prese con una missione in livelli sotterranei pullulanti di ratti giganti e Nani bellicosi, e con il temibile Beholder. Ora, grazie a questo favoloso Mod, sarete liberi di rivivere quell'esperienza con l'ausilio del ben più potente motore grafico di *Neverwinter Nights*.
Per giocare a *Eye of the Beholder* dovrete aver installato anche le due espansioni di *Neverwinter Nights*, *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo*. Anch'esse, inoltre, devono essere state aggiornate alla versione 1.65.

Mod per Half-Life 2

DODGEBALL ALPHA 5.0



Questo Mod vi permette di partecipare a scontri tra Combine e ribelli non certo cruenti. Al posto delle convenzionali mitragliatrici e dei letali lanciagranate, avrete tra le mani delle innocenti palle, che dovrete scagliare contro gli avversari.
Trattandosi di una rivisitazione del tradizionale "palla prigioniera", dovrete anche fare molta attenzione a schivare i colpi degli avversari, altrimenti finirete confinati nella loro "prigione" all'esterno del campo di gioco.

Mod per UT 2004

KILLING FLOOR V1.0



Se a[illegible], questo Mod sembra fatto apposta per voi. *Killing Floor* trasforma il frenetico *Unreal Tournament 2004* in un survival horror alla *Resident Evil*.
Una sorta di sconosciuto contagio si è abbattuto su Londra. La squadra speciale, inviata per contenere la situazione, non è riuscita nel proprio compito e ora voi impersonate uno dei pochi sopravvissuti che si aggirano in una città ormai in mano alla morte.
Se doveste avere problemi con l'avvio del Mod, consultate il file di testo che trovate nella stessa cartella, sul DVD.

CODENAME WCC COOP MOD V0.4

MOD PER BATTLEFIELD 2
Nuova versione di uno dei Mod più apprezzati per *Battlefield 2*. Grazie a esso, potrete sfidare i bot, ossia i soldati gestiti dal computer, in compagnia di altri giocatori in carne e ossa. Ricordate di rimuovere ogni precedente versione del Mod prima di procedere con la nuova installazione.

NIGHTS V0.9

MOD PER BATTLEFIELD 2
Patch richiesta: 1.02
Se siete tentati di sfidare i bot o altri giocatori in carne e ossa in partite multiplayer, combattendo avvolti dalle tenebre, questo è il Mod che fa per voi. Le ambientazioni di gioco rimarranno invariate, ma dovrete abituarvi a cercare il vostro bersaglio con molta meno luce.
Ricordate di aggiornare *Battlefield 2* prima di procedere all'installazione, altrimenti lo stesso processo di copia dei file necessari al Mod potrebbe bloccarsi.



Eye of the Beholder

DESERT COMBAT V0.7

MOD PER BATTLEFIELD 1942
Una total conversion che cambia completamente l'ambientazione dei vostri scontri, trasportandovi dai terreni di battaglia europei della Seconda Guerra Mondiale agli scenari del Medio Oriente. Ovviamente, anche armi e veicoli sono stati modificati di conseguenza e avrete a che fare con quanto di meglio offre ai giorni nostri l'industria bellica.

OPENCOOP V1.0

MOD PER DOOM 3
Patch richiesta: 1.3
Ultima versione disponibile di un Mod che sta riscuotendo grandi consensi tra gli appassionati di *Doom 3*. Grazie a esso, potrete giocare in Rete in modalità cooperativa. Per una volta, insomma, avrete qualcuno a coprirvi le spalle negli angusti corridoi della base marziana.

OBSIDIAN EDGE RELEASE 1.0

MOD PER FAR CRY
Obsidian Edge è un Mod nato dalla passione e dalla cooperazione di molti giocatori, che hanno cercato di realizzare una "summa" di tutti i migliori sparatutto in circolazione, per unirne gli aspetti più interessanti in un unico titolo basato sul motore grafico del bellissimo *Far Cry*.
Il Mod è corredato da un esaustivo manuale, che vi introdurrà a tutte le caratteristiche e alle modalità di gioco previste da *Obsidian Edge*.

ASSAULT

MOD PER HALF-LIFE 2
Lo stile di gioco "Assault" è finalmente disponibile anche per il capolavoro di Valve. Due le squadre in campo, i Combine e i ribelli. Nei panni di questi ultimi, dovrete cercare di distruggere le difese dei vostri avversari. Al contrario, i Combine difenderanno fino all'ultimo le proprie roccaforti, in battaglie rapide e spettacolari.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER IL GIOCO ALLEGATO

NEL CD 3 Manuale e copertine, sia in formato DVD sia CD, per *Chrome*, il gioco allegato a GMC questo mese. Come al solito, per poterli visualizzare avrete bisogno di Adobe Acrobat Reader.

ALIEN SWARM V1.2

MOD PER UT 2004
Patch richiesta: 3270
Alien Swarm modifica profondamente lo stile di gioco classico di *Unreal Tournament 2004*. Non vi troverete più a combattere con una visuale in prima persona, ma dovrete comandare una squadra di marine composta da più elementi, per un massimo di quattro soldati.
Lo scopo del gioco, come suggerisce il titolo stesso, sarà quello di affrontare sciami di alieni bellicosi che infestano le basi spaziali umane.
Alle campagne per la modalità single player già incluse nel Mod, se ne aggiunge un'altra, *Phalanx*, che trovate nella stessa cartella di *Alien Swarm*.

Patch

CODENAME PANZERS: PHASE TWO V1.05

Oltre a correggere alcuni errori del gioco, questo aggiornamento introduce un miglior bilanciamento delle unità, perfeziona l'interfaccia utente e provvede a inserire nuove mappe.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR V1.40

La versione 1.40 di *WarHammer 40.000: Dawn of War* presenta un codice ottimizzato in modo da migliorarne la performance e bilancia ulteriormente le unità in gioco. Fate attenzione, però, perché i salvataggi delle precedenti versioni non saranno più utilizzabili una volta effettuato l'aggiornamento.

DIABLO II – PATCH V1.11B

A poche settimane dal precedente aggiornamento, ecco una nuova patch per il bellissimo *Diablo II*. La versione 1.11b del gioco comprende tutte le precedenti correzioni e, in più, sistema due errori emersi nell'ultimo periodo.

Codename: Panzers – Phase Two

WH 40K: Dawn of War


Diablo II: Lord of Destruction

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION – PATCH V1.11B

La patch 1.11b è stata realizzata di pari passo tanto per *Diablo II*, che per la sua espansione. Anche in questo caso, oltre alle modifiche precedenti, vengono corretti due errori che provocavano l'uscita inaspettata dal gioco.

STARCRAFT – PATCH V1.13E

La nuova patch per lo storico RTS di Blizzard contiene tutti gli aggiornamenti finora pubblicati per questo titolo. In più, sono state chiuse delle falle che permettevano a utenti scorretti di barare nel corso delle partite.

STARCRAFT: BROOD WAR PATCH V1.13E

Correzioni analoghe a quelle effettuate per *Starcraft* sono state realizzate anche per la sua espansione, *Brood War*.

WORD OF WARCRAFT – PATCH V1.7.0

Mastodontico aggiornamento, sia in termini di contenuti, sia come dimensioni, per il famoso MMORPG *Word of Warcraft*.

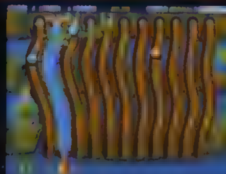
WORMS 4: MAYHEM V1.01

L'aggiornamento per i simpatici lombrichi battaglieri include la correzione di molti errori riscontrati nel gioco, soprattutto nelle partite in Rete. Non mancano comunque le novità, come alcune migliorie apportate all'interfaccia utente.


Worms 4: Mayhem

Shareware

[illegible]



Aiutate il povero pesciolino a non far cadere le pesanti sfere nel suo stagno! Lo scopo di questo variopinto puzzle game è proprio quello di guidare il simpatico "pinnuto" nel suo compito, cogliendo l'occasione per raccogliere bonus e punti a non finire. Più saranno le palle dello stesso colore che riuscirete a rispedire al mittente una dopo l'altra, per esempio, più vedrete aumentare il punteggio della vostra partita.

[illegible]



Last Galaxy Hero è un classico gioco da bar vecchio stile. Al comando di un carro armato, dovrete respingere le orde di alieni che vi si avventeranno contro, a ondate successive. Non mancheranno i bonus da raccogliere dalle astronavi nemiche abbattute e, alla fine di ciascun livello, potrete scegliere se convertire la vittoria in un extra di punti o se migliorare il vostro armamento.

[illegible]



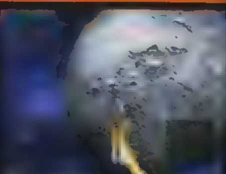
In questo puzzle game dalle atmosfere mitologiche dovrete darvi da fare per restituire l'irrigazione a favolosi giardini. Per portare a termine il vostro compito, avrete a disposizione una serie di tubi dalla forma differente con cui riparare l'impianto idrico e ripristinare la circolazione dell'acqua.

[illegible]



Dragon Ball si basa su un concetto molto semplice. Cambiando di posizione due sfere alla volta, dovrete ottenere degli allineamenti di tre o più, per poterle così eliminare dal mucchio in cui sono ammassate. Oltre alla modalità tradizionale, che vi vedrà affrontare uno schema dietro l'altro con difficoltà crescente, è anche consentito accompagnare il simpatico drago in una storia che fa da contorno al gioco

[illegible]



Al comando del vostro caccia stellare, dovrete affrontare una serie di missioni nello spazio profondo, spesso accompagnati da altri valenti piloti o da una più efficace nave madre.
Tra una battaglia e l'altra, potrete anche spendere i soldi quadagnati abbattendo orde di nemici in migliorie per la vostra navicella, acquistando nuove armi e scegliendo con quali equipaggiarvi.

Video

[illegible]



Nel futuro dominato dal potere delle Megacorporazioni, gli impianti cibernetici fanno la differenza tra Logan e un mercenario qualunque.

guida al

GIOCO COMPLETO

CHROME

Come giocare

Per lanciare *Chrome* dopo averlo installato è sufficiente inserire il disco 2 nel lettore CD del computer e cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona **Gioca a Chrome**, creata sul d[illegible] è possibile [illegible] l'omonimo collegamento presente nel menu **Start-Programmi-Gathering-Chrome**. Dopo una rapida fase di caricamento, vi verrà presentato il menu principale del gioco, da cui avrete l'opportunità di a[illegible] in precedenza e gestire le **Opzioni** (suddivise in **Comandi**, **Video** e **Audio**). Nel caso in cui non riusciste ad avviare correttamente il titolo, potrete ricorrere al collegamento **Avvia Chrome in modalità sicura**, anch'esso presente nel gruppo di programmi **Start-**[illegible] modo, *Chrome* verrà lanciato con le impostazioni grafiche predefinite e con la funzione EAX disattivata. Trattandosi di un FPS, non è necessario ricorrere a particolari periferiche di controllo: per divertirsi alla grande bastano il mouse e la tastiera.

Il codice

Per giocare a *Chrome* è necessario inserire, all'inizio della fase di installazione, il codice d'accesso presente sulla custodia del CD 1 o del DVD. Nel caso in cui il codice in questione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@futureitaly.it**, avendo cura di illustrarci il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. Nell'attesa, sarete comunque in grado di divertirvi con *Chrome* utilizzando il codice provvisorio riportato qui sotto. Potrebbero verificarsi dei problemi con le partite multiplayer nel caso in cui, nella sessione di gioco selezionata, fosse presente un utente che utilizza il medesimo codice temporaneo.

HC5VW-LI2BS-2RGK5-CVSZK

QUESTO mese, GMC è lieta di offrire ai propri lettori uno sparatutto in soggettiva di qualità. *Chrome*, titolo sviluppato dal team polacco Techland, narra le gesta di un mercenario di nome Logan, impegnato a combattere contro il potere dispotico delle corporazioni, disposte a tutto pur di riuscire a mettere le mani sul materiale più prezioso del nostro futuro, l'omonimo Chrome.

Da tempo, l'umanità è riuscita a ridurre i tempi di viaggio tre le galassie e si sta impegnando a colonizzare numerosi pianeti mediante la tecnica del "terraforming", ovvero un processo che adegua le condizioni ambientali di un mondo alle esigenze dell'homo sapiens. Per essere attuato con costi e tempi accettabili, il terraforming ha però bisogno del misterioso elemento, che è quindi diventato un oggetto della discordia su scala galattica.

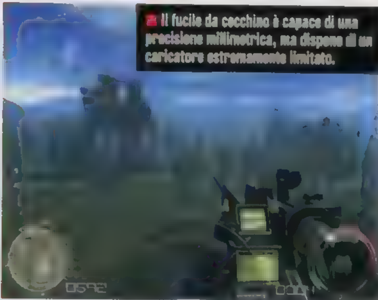
Il gioco si apre con un livello introduttivo con funzione di tutorial, durante il quale viene spiegato il metodo di gestione dell'inventario ed è sottolineata l'importanza della perquisizione dei nemici. Inoltre, sin dall'inizio, *Chrome* affronta l'argomento degli impianti cibernetici, che rappresentano l'elemento portante della sua giocabilità. Logan è sì un mercenario molto abile in fase di combattimento, ma trovandosi a vivere la classica situazione dell'eroe contro il resto del mondo, la sua aspettativa di vita in condizioni umane normali è alquanto bassa. Per riuscire a portare a termine le 14 missioni che compongono la modalità single player, deve quindi fare affidamento sulle nanomacchine. Il concetto è simile a quello già apprezzato in *Deus Ex*,

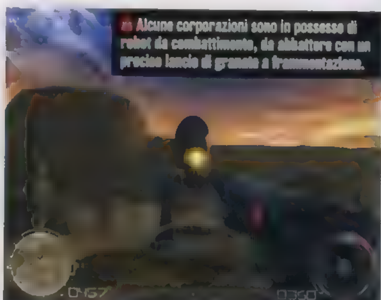

Dopo aver abbattuto il nemico, bisogna ispezionarne il corpo per rinvenire medicinali e munizioni.

ma la gestione dei dispositivi è molto più semplice. In pratica, *Chrome* provvede automaticamente ad attrezzare il protagonista con gli accessori del caso e il giocatore deve semplicemente decidere quando attivarli. Gli impianti, infatti, consumano energia e non possono essere tenuti accesi per l'intera durata delle missioni. Grazie a essi, il mercenario è in grado di mirare con maggiore precisione, di resistere alle scariche di piombo dei nemici e riesce, inoltre, a muoversi più rapidamente e persino ad aumentare i propri riflessi.

L'importanza della cibernetica nell'economia delle missioni è direttamente proporzionale al livello di difficoltà che si decide di affrontare. *Chrome* mette a disposizione ben cinque variazioni, capaci di coprire nella totalità lo spettro di abilità dei giocatori. Tuttavia, anche se si opta per l'azione in tutta sicurezza (livello Molto Facile), non bisogna mai sottovalutare i nemici, che si dimostrano sempre in grado di colpire con precisione e di resistere con tenacia ai tentativi di intrusione di Logan.

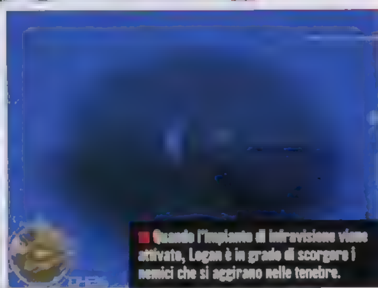
GIOCHI COMPUTER


Il fucile da cecchino è capace di una precisione millimetrica, ma dispone di un caricatore estremamente limitato.

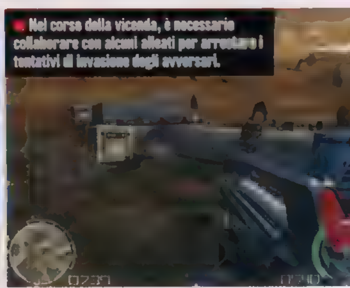

Alcune corporazioni sono in possesso di robot da combattimento, da abbattere con un preciso lancio di granate a frammentazione.



In alcune circostanze, la discrezione è d'obbligo, quindi riponiamo il mitra e facciamo brillare la lama del pugnale.



Quando l'impianto di infravisione viene attivato, Logan è in grado di scorgere i nemici che si aggirano nelle tenebre.



Nel corso della vicenda, è necessario collaborare con alcuni alleati per arrestare i tentativi di invasione degli avversari.

1 Requisiti di sistema

Chrome supporta i sistemi operativi Windows 98, Millenium Edition, 2000 e XP. La configurazione minima per giocare correttamente corrisponde a un processore Pentium III 900, con 256 MB di RAM, una scheda 3D compatibile DirectX 8.1 con 32 MB di memoria e una scheda audio, anch'essa compatibile DirectX 8.1. La quantità di spazio su disco richiesta ammonta a 1,7 GB.
La configurazione che garantisce risultati grafici e di giocabilità ottimali comprende, invece, un processore Pentium4 a 1,5 GHz con 512 MB di RAM, oltre a una scheda 3D con 64 MB di memoria compatibile DirectX 9. Se si desidera approfittare delle modalità multiplayer su Internet di *Chrome*, è indispensabile disporre quanto meno di una connessione mediante modem analogico a 56K. Ovviamente, per il massimo della fluidità e dell'efficacia in combattimento è consigliato un collegamento a Banda Larga (ADLS o fibra ottica).

2 Installazione e disinstallazione

Per installare *Chrome* è necessario inserire il CD 1 nel lettore del PC e attendere che il programma di Autorun lanci l'apposita interfaccia. Nel caso in cui ciò non dovesse accadere, bisognerà esplorare il contenuto del CD e avviare manualmente l'installazione con un doppio clic del mouse sul file **Setup.exe**. A questo punto, sarà sufficiente seguire le istruzioni riportate nelle finestre dell'**InstallShield Wizard** e cliccare su **Avanti** nelle prime due schermate, in modo da raggiungere il punto in cui è necessario inserire **il codice presente sulla copertina del CD 1 o del DVD**. La serie è composta da quattro gruppi di lettere/numeri, gruppi che vanno separati da un trattino (-) senza utilizzare spazi. Inoltre, perché il codice risulti corretto, le lettere devono essere maiuscole. **Nel caso il codice non fosse presente o risultasse illeggibile, nella pagina qui a sinistra ne trovate uno provvisorio.** Una volta digitata la sequenza, selezionate **Avanti** e, per comodità, confermate la directory di installazione predefinita (**C:\Programmi\Gathering\Chrome**). Cliccate altre due volte su **Avanti** per dare il via alla copia dei dati sul disco del PC. Alla fine del processo, il programma chiederà se volete creare un'icona del gioco sul desktop (opzione consigliata) e se desiderate visualizzare il file **readme**.
Per disinstallare *Chrome*, è sufficiente entrare nel menu **Start** di Windows, individuare il gruppo **Programmi\Gathering\Chrome** e cliccare sul collegamento **Rimuovi Chrome**. A processo ultimato, dovrete cancellare manualmente dal vostro hard disk la cartella **Gathering\Chrome** ancora presente in **C:\Programmi**.

3 Aggiornamento del gioco

Chrome allegato al presente numero di GMC è in italiano ed è aggiornato alla versione **1.1.3**.
Su Internet, nella sezione **Files** del sito ufficiale **www.chromethegame.com**, è reperibile la patch **ChromePatch_1.2.0.0**, che, oltre a modificare alcuni dettagli della giocabilità, aggiunge tre nuove mappe alla sezione multiplayer. Tuttavia, GMC ha deciso di non inserire la suddetta patch sul CD demo e sul DVD, in quanto durante i test eseguiti in redazione sono stati riscontrati dei problemi di compatibilità. In pratica, una volta installata la **ChromePatch_1.2.0.0**, la modalità single player di *Chrome* non funziona correttamente e si può competere unicamente online. Per tornare a giocare da soli, è necessario disinstallare e reinstallare da capo il gioco.

In italiano

La traduzione in lingua italiana dell'FPS di Techland è impeccabile sia per quanto concerne le parti di testo (sottotitoli e menu), sia per quanto riguarda i dialoghi tra i protagonisti. Ciò garantisce la perfetta comprensione della vicenda e non lascia adito a dubbi sui metodi di impiego delle armi e degli impianti cibernetici.

Manuale e copertine

Sul CD 3 dei demo e sul DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC sono presenti le copertine e il manuale in italiano (**Chrome manuale in italiano.pdf**) del gioco. Per reperire il materiale, la cartella è **Materiale aggiuntivo copertine DVD e CD** presente all'interno della directory **Dati\mod**, oppure cliccate sulla sezione **Mod** dell'interfaccia del CD/DVD e selezionate **Materiale aggiuntivo per *Chrome***. Chi avesse acquistato la versione DVD di GMC potrà estrarre la copertina e girarla: troverà quella di *Chrome*.

La guida su CD e DVD

Nella sezione dedicata alle **Soluzioni**, presente sia sul CD 3 dei demo, sia sul DVD, è disponibile la guida di *Chrome*. Per visualizzarla è sufficiente selezionare la lettera **C** dall'elenco in ordine alfabetico e cliccare sul titolo del gioco. La guida comprende tutti i livelli di *Chrome* tranne quelli finali, per non rovinarvi la sorpresa! (Li troverete nel CD/DVD del prossimo mese)

Problemi inaspettati

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**.

Impianti cibernetici

Per superare le missioni proposte da *Chrome* non basta avere una mira infallibile e saper utilizzare a dovere i ripari presenti negli scenari. Le abilità avanzate che Logan è in grado di assimilare automaticamente nel corso dei livelli lo rendono un combattente formidabile e, salvo eccezioni, vanno attivate mediante i pulsanti da **0** a **7** del **Tastierino Numerico**.

Interfaccia da Hacker
Permette di introdursi abusivamente in un computer. Si attiva e si disattiva automaticamente.

Puntatore Assistito
Aumenta la precisione di tutte le armi in dotazione a Logan.

Occhio Zoom
Implementa la funzione zoom nelle armi convenzionali.

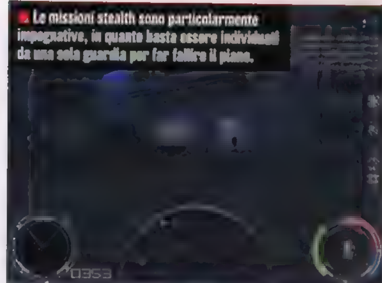
Adrenalina
Permette al protagonista di muoversi con maggiore rapidità.

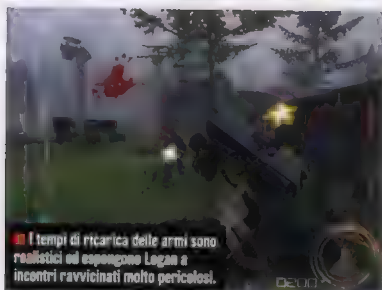
Corazza Dermale
Riduce l'effetto dei danni subiti da Logan.

Potenziatore Muscolare
Riduce il rinculo delle armi e l'impatto generato dai colpi subiti.

Infravisore
Rileva il calore emesso dai nemici, anche attraverso le pareti.

Acceleratore di riflesso
Accelera i riflessi del protagonista.


Le missioni stealth sono particolarmente impegnative, in quanto basta essere individuati da una sola guardia per far fallire il piano.


I tempi di ricarica delle armi sono realistici ed espongono Logan a incontri ravvicinati molto pericolosi.

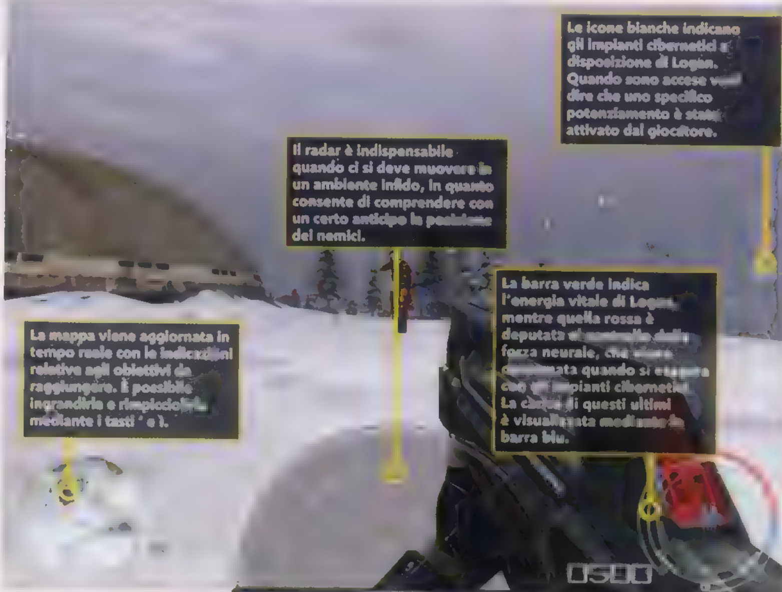
I tasti principali

Di seguito trovate elencati i pulsanti predefiniti. Ovviamente, se la configurazione proposta dagli sviluppatori non incontrasse le vostre esigenze, non esitate a personalizzarla utilizzando il menu **Opzioni/Comandi,** cui si accede dalla schermata principale del gioco:

W	Per avanzare
S	Per indietreggiare
A	Per spostarsi lateralmente a sinistra
D	Per spostarsi lateralmente a destra
Barra spaziatrice	Per saltare
Maiuscolo sinistro	Per abbassarsi
CTRL sinistro	Per stendersi a terra
Bloc Maiuscolo	Per camminare/correre
Pulsante sinistro del mouse	Per sparare
Pulsante destro del mouse	Mirare/fuoco alternativo
1, 2, 3, 4, 5	Selezione dell'arma
R	Per ricaricare
E	Per utilizzare un oggetto
F	Tasto azione
I	Per aprire l'inventario
M	Per visualizzare la mappa
J	Impianti cibernetici
Da 0 a 7 (tastierino numerico)	Gestione impianti
F5	Salvataggio rapido
F8	Caricamento rapido

Informazioni sotto controllo

Chrome è uno sparatutto basato su una giocabilità molto intuitiva e, inventario a parte, non richiede la gestione di elementi complessi. Tuttavia, per non lasciarsi sorprendere dalle imboscate dei nemici e per non consumare inutilmente la propria energia neurale, è necessario tenere in considerazione alcune informazioni disponibili sullo schermo.


Le icone bianche indicano gli impianti cibernetici a disposizione di Logan. Quando sono accese vuol dire che uno specifico potenziamento è stato attivato dal giocatore.

Il radar è indispensabile quando ci si deve muovere in un ambiente infido, in quanto consente di comprendere con un certo anticipo le posizioni dei nemici.

La mappa viene aggiornata in tempo reale con le indicazioni relative agli obiettivi da raggiungere. È possibile ingrandirla e rimpicciolirla mediante i tasti ' e ì.

La barra verde indica l'energia vitale di Logan, mentre quella rossa è deputata al controllo della forza neurale, che viene consumata quando si equipaggia con gli impianti cibernetici. La carica di questi ultimi è visualizzata mediante la barra blu.



Problemi d'inventario

La gestione dell'equipaggiamento, all'avvio e nel corso delle missioni, riveste un'importanza fondamentale nell'economia di gioco. Lo spazio a disposizione di Logan, infatti, è limitato e viene visualizzato sul monitor mediante un apposito sistema a rastrelliera. Durante la fase di briefing, che precede l'esordio sul campo di battaglia, è possibile ricorrere al comando **Predef. Carica**, in modo da lasciare alla CPU l'onere di organizzare la dotazione del protagonista, mentre durante la fase di gioco vera e propria bisogna "giocare a *Tetris*" di persona. Ispezionare i cadaveri dei nemici uccisi (tasto **F**) è fondamentale per entrare in possesso di munizioni, medikit e armi più potenti, ma prima di raccogliere gli oggetti è necessario rimuovere dalla propria dotazione di serie quelli superflui.



Multiplayer

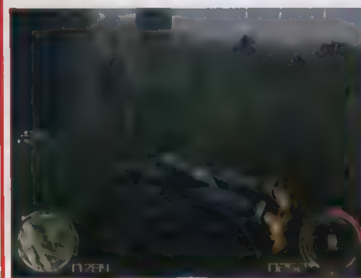
Chrome supporta il multiplayer in rete locale (LAN) e su Internet. Le 16 mappe a disposizione sono ispirate agli scenari utilizzati per le missioni in singolo e accolgono un massimo di 32 partecipanti. Quanto alle modalità, l'FPS di Techland mette a disposizione Assalto, CLB (Cattura la Bandiera), Deathmatch (in singolo e a squadre) e Dominazione. Ricordiamo che le funzionalità multiplayer non sono garantite al 100%.



L'interfaccia di creazione delle partite multiplayer è completa e consente di definire nei dettagli le regole delle sfide online.

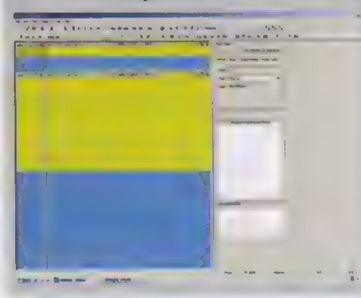
Veicoli e postazioni fisse

Tutti gli FPS di ultima generazione offrono l'opportunità di salire a bordo di veicoli con cui attraversare i livelli e sedare la resistenza nemica, e *Chrome* non fa eccezione. Nel corso della sua avventura, Logan avrà l'occasione di pilotare diversi mezzi di superficie, tra cui la dune buggy equipaggiata con una mitragliatrice rotante e l'Anti Grav Speed, ovvero una sorta di motocicletta con propulsione a razzo. Inoltre, nelle fasi in cui non saranno disponibili mezzi di locomozione, si potrà comunque fare affidamento su postazioni fisse, da sottrarre al controllo del nemico e utilizzare per bloccare gli assalti più devastanti.



Editor di mappe

L'applicazione ChromeEd, cui si accede dal gruppo di programmi **Gathering/Chrome**, va utilizzata per creare i livelli personalizzati del gioco, sia per la modalità in singolo, sia per il multiplayer. L'editor è disponibile solo in lingua inglese e non è supportato in via ufficiale dagli sviluppatori. La versione messa a disposizione degli utenti comprende alcuni dei plug-in fondamentali, tra cui quelli necessari a generare il terreno e la vegetazione. Chi desiderasse approfondire la conoscenza di ChromeEd è invitato a scaricare il manuale di istruzioni in formato PDF per Acrobat Reader, **ChromEd Tutorial_en** (18 MB), disponibile nella sezione **Files** del sito ufficiale del gioco: **www.chromethegame.com**.



SCOOP
prima occhiata

GOTHIC III

La guerra su Myrthana è finita, ma non proprio come ci saremmo aspettati...

SVILUPPATORE Piranha Bytes **GENERE** Gioco di ruolo
CASA JoWooD **INTERNET** http://www.gothic3.com

LA LUNGA STRADA DELL'EROE

Come in ogni GdR che si rispetti, in *Gothic III* la crescita del personaggio giocherà un ruolo fondamentale. Anche questa volta, cominceremo con caratteristiche tutt'altro che vantaggiose (ma saremo più forti di quanto non sia successo nei primi due capitoli), e ci vorrà tempo prima di iniziare a combattere le bestie più feroci. Quello che, invece, sarà diverso da prima è il sistema di avanzamento: laddove eravamo abituati ad alzare le abilità (che saranno davvero numerose) di qualche punto percentuale alla volta, il nostro progresso sarà basato su bonus specifici – per esempio, potremo decidere di "comprare" un attacco speciale per un'arma

GOTHIC III CI TRASFORMERÀ TUTTI IN ORCHI PERCHÉ:

- È sempre bello poter scegliere se essere buoni o cattivi.
- Myrthana sarà oltre tre volte più grande che in *Gothic II*.
- Combattere sarà più semplice e soddisfacente.
- Il supporto per i Mod è stato previsto fin dall'inizio.

I best-seller sono una costante quasi mensile, ma nel mondo dei videogiochi è rarissimo trovare dei "long-seller". La maggior parte dei titoli piazzano praticamente tutte le copie nei primissimi tempi e solo una riedizione a prezzo budget riesce a infondere nuova vita alle vendite.

Occasionalmente, però, ci sono giochi che riescono a vendere costantemente per tutta la loro vita utile – e questo è il caso della serie di *Gothic*. Dopo un lancio piuttosto in sordina, il primo [illegible] re un seguito tutt'altro che trascurabile grazie al passaparola, e [illegible] ire più alte, ha proseguito su questa strada, anche grazie a una provvidenziale riedizione italiana che l'ha reso uno dei favoriti degli amanti nostrani dei GdR.

Sarebbe però difficile pensare che il prossimo lancio di *Gothic III* possa essere ancora sottotono: l'interesse suscitato dall'annuncio (risalente all'E3 del maggio 2[illegible] notevole e le aspettative sono molto elevate. Fortunatamente, gli sviluppatori Piranha Bytes sembrano rendersi perfettamente conto del fatto che tutto il mondo (perlomeno quello dei videogiocatori) li sta guardando, e si stanno dando da fare per essere all'altezza delle previsioni.

La premessa di *Gothic III* è semplice: la guerra con gli Orchi è finita – e hanno vinto loro. All'inizio del gioco, ci ritroveremo nella terra di Myrthana, dominata questa volta dalla specie orchina e con gli umani ridotti quasi

"I PIRANHA BYTES SI STANNO DANDO DA FARE PER ESSERE ALL'ALTEZZA DELLE PREVISIONI"

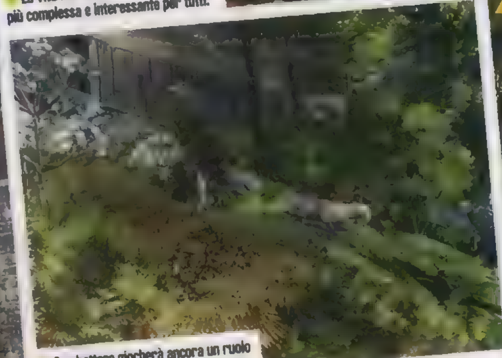
totalmente in schiavitù su buona parte del territorio. Non tutto è perduto, comunque: una piccola parte della popolazione è riuscita a sfuggire alla cattura ed esistono insediamenti di ribelli sparsi qua e là nelle più inaccessibili zone del continente. Inutile a dirsi, il tema di tutta l'avventura sarà proprio il tentativo degli uomini di riprendersi le proprie terre e saremo noi a decidere il finale. Potremo, infatti, allearci con loro per liberare Myrthana dagli invasori, ma, nello stile "aperto" dei predecessori, *Gothic III* ci offrirà anche l'opportunità di passare al "lato oscuro" e aiutare gli Orchi a completare la conquista. Comunque, mentre avremo sempre a disposizione degli obiettivi collegati alla trama principale, saremo anche liberi di scegliere se affrontare delle missioni secondarie in ogni momento del gioco.

Dal punto di vista della giocabilità, Piranha Bytes ha ascoltato i commenti degli appassionati e ha deciso di affrontare le questioni principali. Il combattimento, in particolare, sarà più accessibile e godibile, anche grazie ai controlli personalizzabili, mentre il movimento da una zona all'altra verrà reso più veloce (forse anche grazie a cavalcature).

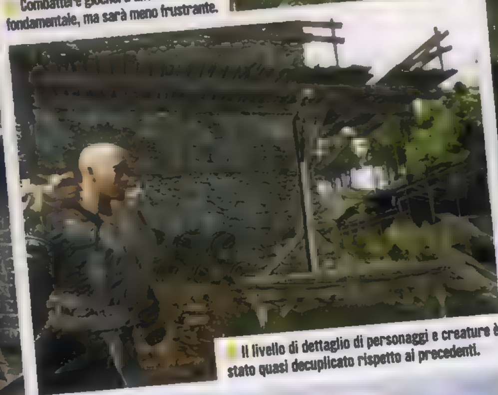
Nel frattempo, i personaggi non giocanti saranno più realistici, con routine meno prevedibili e maggiore interazione tra loro e con il giocatore.



La vita nei villaggi diventerà un po' più complessa e interessante per tutti.



Combattere giocherà ancora un ruolo fondamentale, ma sarà meno frustrante.



Il livello di dettaglio di personaggi e creature è stato quasi decuplicato rispetto ai precedenti.



Ci saranno una ventina tra accampamenti e villaggi da difendere. O conquistare!

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Piranha Bytes
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** I Piranha Bytes sono nati nel 1997, quando cinque ex-dipendenti della casa tedesca Greenwood Entertainment Software e tre programmatori indipendenti hanno deciso di fondare un nuovo team di sviluppo per dedicarsi alla programmazione di un GdR tridimensionale – *Gothic*, naturalmente.
- **Li conosciamo per:** Solo *Gothic* e *Gothic II*, per ora.

ATTENDERE PREGO!
Il mondo di *Gothic III* aprirà le frontiere nella primavera del 2006.



Scusate, cari lettori, se questo mese abbiamo ridotto di una pagina la sezione dedicata alle News. È solo che tra speciali, recensioni e approfondimenti, lo spazio su GMC non basta mai! Comunque sia, l'intero mese del nuovo scibile videoludico è stato compresso... e ci sta tutto!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

FPS/Azione

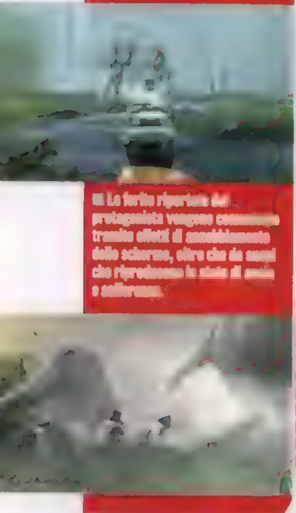
PETER JACKSON'S KING KONG

Dai meandri della giungla alla cima dell'Empire State Building il passo è breve...

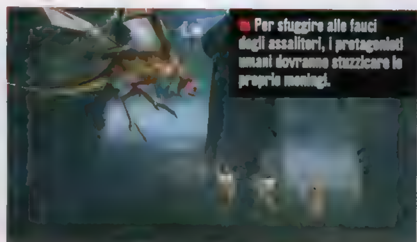
GALLERY



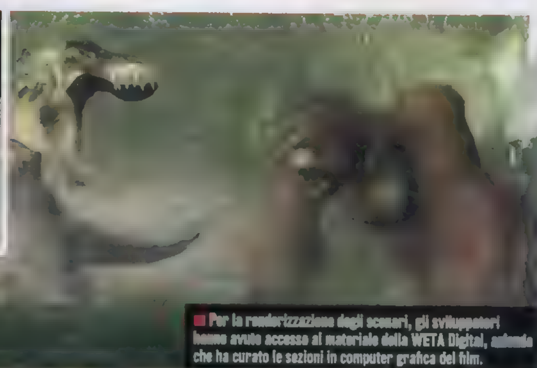
La mancanza dell'[illegible] dedicata alle munizioni e all'energia dei personaggi è indice dell'impronta cinematografica che si è voluto imprimere al gioco.



Le ferite riportate dal protagonista vengono comunicate tramite effetti di annebbiamento dello schermo, oltre che da suoni che riproducono lo stato di ansia e sofferenza.



Per sfuggire alle fauci degli assalitori, i protagonisti umani dovranno stuzzicare le proprie meningi.



Per la renderizzazione degli scenari, gli sviluppatori hanno avuto accesso al materiale della WETA Digital, azienda che ha curato le sezioni in computer grafica del film.

DOPO essersi cimentato con la trilogia de "Il Signore degli Anelli", il regista Peter Jackson si accinge a tornare sul grande schermo con la reinterpretazione cinematografica del celeberrimo "King Kong", film atteso nelle sale italiane per la metà di dicembre.

Come la digitalizzazione dell'opera di Tolkien, anche le gesta del gigantesco scimmione godranno di una trasposizione ludica, che questa volta sarà curata da Ubisoft. Il gioco è in fase di ottimizzazione presso di studi di Montpellier, sotto la supervisione di Michel Ancel, autore della prestigiosa serie *Rayman* e dell'eccellente *Beyond Good & Evil*. I presupposti per un'opera di rilevo ci sono dunque tutti, tanto che il regista neozelandese non ha esitato ad affermare di "essere davvero felice di lavorare con gli artisti di Ubisoft" e che "la collaborazione ha portato alla scoperta di nuove, grandi opportunità creative."

L'aspetto più interessante di *King Kong* è indubbiamente la sua giocabilità poliedrica. Nella prima parte della vicenda, il protagonista sarà lo sceneggiatore Jack Driscoll, che si troverà coinvolto in una lotta per la sopravvivenza su Skull Island. In tale sezione, l'opera di Ubisoft utilizzerà una prospettiva in prima persona, che si adatterà alla perfezione ai combattimenti con i cannibali e i T-Rex. Si tratterà, in entrambi i casi, di nemici micidiali, che andranno affrontati con piglio tattico. Bisognerà, per esempio, tentare di aprirsi la fuga creando ostacoli con il fuoco ed eliminando alcuni bersagli, in modo da fornire agli altri avversari dei bocconcini con cui placare la propria fame.

"L'aspetto più interessante di *King Kong* è la sua giocabilità poliedrica"

Il discorso cambierà radicalmente quando dalla soggettiva di Driscoll si passerà alla visuale in terza persona dedicata a King Kong: per il primate, gli ominidi e i dinosauri di minori dimensioni non saranno altro che moscerini, da schiacciare sotto il peso delle sue immense zampe.

Per quanto concerne la trama, il gioco resterà per lo più fedele alla pellicola, senza per questo esimersi dall'inserire elementi nuovi, in grado di sottolineare l'alto tasso di interattività cui mira il team di Ubisoft.

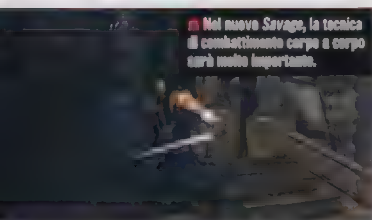
GIOCHI COMPUTER

Dicembre
www.kingkonggame.com

FPS/Strategia in tempo reale

SAVAGE 2 A TORTURED SOUL

In arrivo il seguito di The Battle for Newerth.


Nel nuovo *Savage*, la tecnica di combattimento corpo a corpo sarà molto importante.

Il team di sviluppo indipendente S2 Games sta lavorando su una combinazione tra sparatutto in soggettiva e strategia in tempo reale intitolata *Savage 2: A Tortured Soul*, in cui i giocatori affronteranno personalmente i combattimenti e dovranno, al contempo, impartire ordini alle proprie truppe. Nell'attuale fase del processo produttivo, i programmatori sono all'opera sul K2 engine deputato a renderizzare le ambientazioni del gioco e si stanno concentrando su aspetti quali bump mapping, point lighting ed effetti particellari.

Stando alle prime informazioni diramate da S2 Games, la giocabilità dovrebbe essere centrata sugli ufficiali, il cui compito sarà di fare da tramite tra la fanteria e i comandanti. Tali figure di rilievo disporranno di un'ampia serie di abilità, che consentiranno loro di adeguarsi sia alle frenetiche fasi di azione sparatutto, sia alle più riflessive sezioni RTS. Complessivamente, saranno presenti circa 20 diverse classi di guerrieri, che i giocatori saranno in grado di sbloccare acquisendo esperienza e denaro nel corso dei combattimenti.

Estate 2006
http://savage2.s2games.com

Azione/Strategia

SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDICATE

Pericoli da Levante, per le forze speciali di Vivendi.

Vivendi ha annunciato la pubblicazione dell'espansione *The Stetchkov Syndicate* dedicata a *SWAT 4*. Nel pacchetto, saranno presenti nuove armi, livelli e... problemi! Non stiamo ovviamente parlando di bug, ma delle situazioni complesse che gli agenti speciali dovranno fronteggiare nel tentativo di porre fine alle mire espansionistiche di un sindacato del crimine, proveniente dall'Europa orientale.


Nell'espansione di *SWAT 4* saranno presenti 7 nuovi livelli dedicati alle modalità in singolo e al multiplayer.

Tra le novità, si segnalano l'esclusiva modalità multiplayer Smash & Grab e il supporto per partite cooperative con 10 partecipanti (5 per squadra). Interessante risulta anche l'implementazione del comando "Go", che consentirà di impartire un ordine ai propri uomini e di tenere poi questi ultimi in attesa, in modo da sincronizzare le azioni dei compagni.

Inizio 2006
www.swat4.com

USCIRÀ

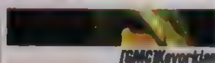
Ecco I migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005
Battlefield 2: Special Forces	EA	Autunno
Bioshock	Irrational Games	Inverno
Call of Duty II	Activision	Novembre
Commandos Strike Force	Eidos	2006
Company of Heroes	THQ	2006
Crashday	Atari	Febbraio
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	2006
Drake	Vivendi	Inverno
Duke Nukem Forever	Take Two	2006
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	N.D.
Football Manager 2006	Sega	Novembre
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Natale
Gothic III	JoWooD	Primavera
Gun	Activision	Novembre
Hellgate London	Namco	2006
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006
Hitman: Blood Money	Eidos	Autunno
King Kong	Ubisoft	Dicembre
Legion II	Slitherine Software	2005
Neverwinter Nights 2	Atari	2006
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006
Prey	2K Games	Inizio 2006
Quake IV	Activision	Fine anno
Ryzom	Jolt	Inverno
Rugby Challenge 2006	Ubisoft	Novembre
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	2006
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno
SiN Episodes	Valve	Natale
SpellForce 2	Deep Silver	Novembre
Spore	EA	2006
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Inverno
Starship Troopers	Empire	Ottobre
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Novembre
Star Wars Empire at War	LucasArts	Febbraio
Supreme Commander	THQ	2006
Tabula Rasa	NC Soft	2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno
The Matrix: Path of Neo	Atari	Autunno
The Movies	Activision	Novembre
Timeshift	Atari	Giugno
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Febbraio
Tomb Raider: Legend	Eidos	2005
Ultimate Spider-Man	Activision	Autunno
Unreal Tournament 2007	Midway	2006
Vietcong 2	2K Games	Autunno
X3- Reunion	Deep Silver	Novembre
X-Men Legends 2: L'Era di Apocalisse	Activision	Autunno

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dalla redazione

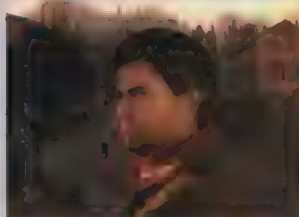




[GMC]Kevorkian

QUAKE IV
FPS

Single player ai livelli di *Quake II*, multiplayer come *Quake 3 Arena* (jump pad e corse frenetiche comprese), grafica e fisica basate su una versione evoluta del motore di *Doom 3*. Non serve aggiungere altro.





Vincenzo Beretta

ALAN WAKE
Avventura thriller

Il talento dei creatori di *Max Payne* unito alle atmosfere dei film di David Linch (con un pizzico di *Silent Hill*) promettono un'esperienza tanto coinvolgente, quanto inquietante.

www.alanwake.com





Primoz Skulj

CITY OF THE DEAD
Survival Horror

Con l'opera firmata da George Romero, il genere survival-horror non potrà che migliorare. Peccato che per mozzare la testa degli zombi a ritmo di Havok si debbano aspettare parecchi mesi.





Alberto Falchi

HALF-LIFE 2 AFTERMATH
FPS

La trama di *Half-Life 2* necessita di altri dettagli, parte dei quali saranno svelati nella prima espansione distribuita da Valve tramite Steam. Non vedo l'ora di vedere in azione la bella Alyx.





Yuri Abietti

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
Strategia in tempo reale

Dopo un primo capitolo entusiasmante, speriamo che il secondo episodio mantenga le promesse, soprattutto per quanto riguarda la I.A.

Gioco di guida

TOCA RACE DRIVER 3

Risparmiate i soldi per il meccanico e il carrozziere!



In caso di impatto frontale, il primo a farne le spese è il parabrezza.



Anche le vetture controllate dall'Intelligenza Artificiale subiranno danni in maniera realistica.

Il nuovo episodio della rinomata serie *TOCA* di Codemasters è atteso sugli scaffali per l'inizio del prossimo anno, ma il suo motore grafico dà già spettacolo. Il Terminal Damage Engine è in grado di inscenare incidenti con danni in tempo reale ai bolidi e di renderizzare il risultato degli urti con un carico di dettagli 100 volte superiore a quello del precedente capitolo.

Il merito è soprattutto degli effetti particellari utilizzati per le schegge delle carrozzerie e per le scintille che scaturiscono nel momento del contatto tra le vetture. I danni non sono importanti solo in relazione al contesto grafico, ma trovano una diretta applicazione nel comportamento su strada delle vetture, che dopo essere state coinvolte negli incidenti, risulteranno limitate nelle prestazioni e più difficili da controllare correttamente. Le avarie, oltre che dagli incidenti, potranno essere provocate da un utilizzo sconsiderato del mezzo. Capiterà, infatti, di surriscaldare il motore e vedere, così, del fumo uscire dal cofano. In tali situazioni, sarà consigliabile togliere il piede dall'acceleratore, pena una prematura dipartita dei pistoni.

Febbraio 2006
http://it.codemasters.com

Gioco di ruolo/Azione

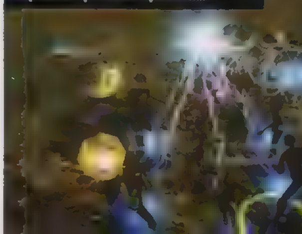
ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

La nostra penisola si ritaglia un Ruolo di notevole importanza...

Non capita di sovente l'occasione di prendere in esame un gioco sviluppato in Italia, quindi non possiamo che salutare con estremo piacere l'avvento in chiave GdR/azione del titolo di PM Studios. Il team, con sede a Bari, sta ultimando i preparativi di *Etrom: The Astral Essence*, un gioco in cui, a detta degli stessi sviluppatori, non è possibile "combattere senza pensare".

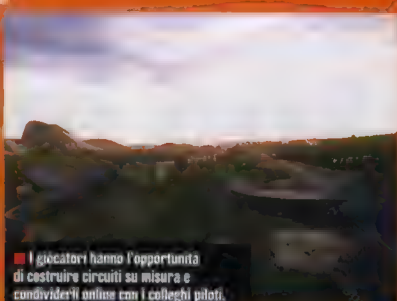
La vicenda è ambientata nell'anno 476 AHEF (After Human Empire Fundation), ovvero in un futuro in cui la Terra si trova proiettata in una dimensione parallela a quella che tutti noi conosciamo. Si tratta di un mondo infido, composto da lande desolate sui cui orizzonti si stagliano immense Megacity. Ovviamente, come in ogni visione futuristica che si rispetti, anche in *Etrom* l'umanità è alle prese con la guerra, che per l'occasione viene combattuta da quattro grandi stati (Sighund, Hitland, Ursaton, Sakrum). Il protagonista della vicenda è un ex ufficiale della Human World Defence, che dopo aver rinvenuto la misteriosa Essenza Astrale, combatte per un'esistenza a metà strada tra incubo e realtà.

N.D.
www.etrom.net



Etrom è articolato su 70 livelli e mette a disposizione più di 500 tipi di armi.


Come vuole la tradizione, in *Crashday* sono presenti diversi tipi di elaborazioni per il motore... e per il cofano!


I giocatori hanno l'opportunità di costruire circuiti su misura e condividerli online con i colleghi piloti.

CRASHDAY

Togliete il piombo dalla benzina e infilatelo nella mitragliatrice!

[illegible] da Moon Byte Studios è indicativo del suo approccio alle corse virtuali. Crash, in inglese, significa incidente, schianto, e non a caso sono proprio questi gli aspetti portanti della giocabilità di *Crashday*.

L'ambientazione è quella ormai conosciuta delle corse illegali, con tutte le elaborazioni per i veicoli che ne conseguono, ma alla luce dell'impronta iperdistruttiva, lo stile complessivo [illegible] *Underground* e simili. Il prodotto targato Atari si articola su 7 modalità (in singolo e multiplayer), che vanno a esplorare diversi tipi di competizione. La tradizione è rispettata dalle gare su circuiti chiusi, che però presto lasciano spazio a riletture in chiave motoristica del Cattura la Bandiera e a fragorose sessioni di puro accartocciamento di lamiere.

[illegible] Febbraio 2006



IN RITARDO



Gioco di guida online
AUTO ASSAULT

Casa: NCsoft
Sviluppatore: NetDevil

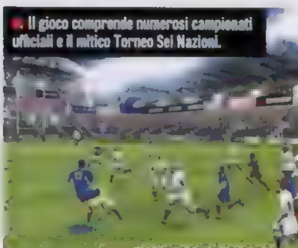
Le battaglie automobilistiche online di NetDevil hanno subito un contrattempo. Il produttore di *Auto Assault*, Steven Snow, ha dichiarato che "entrambe le aziende coinvolte nel progetto sono intenzionate a pubblicare il gioco solo quando sarà pronto. E ciò non accadrà prima della fine della fase di beta test, prevista per la primavera del 2006. "I prossimi mesi non verranno impiegati solo per ottimizzare il motore grafico e la giocabilità, ma anche per studiare opzioni e modalità capaci di ampliare l'esperienza ludica.

Simulazione sportiva
RUGBY CHALLENGE 2006

Niente punizioni all'incrocio, ma lo spettacolo è comunque garantito...

Ubisoft ha deciso di cimentarsi con i videogiochi sportivi e, per il suo esordio, ha scelto una disciplina al contempo tecnica e spettacolare. Il direttore del marketing dell'azienda transalpina ha affermato che "*Rugby Challenge 2006* proporrà la più completa e intuitiva simulazione esistente sul mercato, e sarà completo di un'ampia scelta di squadre e stadi realmente esistenti." A questo punto, ci pare corretto aggiungere che le formazioni saranno 450, per un totale di 2000 atleti, e che i contenuti saranno aggiornati alla stagione 2006.

[illegible] Novembre 2005
[illegible] www.hip-europe.com


Il gioco comprende numerosi campionati ufficiali e il mitico Torneo Sei Nazioni.


In *Rugby Challenge 2006* sono stati digitalizzati 5 stadi reali.

PILLOLE

[illegible]
La Virtuality Conference è una manifestazione internazionale che si svolge a Torino dal [illegible] novembre. Si tratta del più importante appuntamento italiano con la tecnologia al servizio della creatività, durante cui vengono prese in esame le applicazioni più innovative e originali della realtà virtuale nell'ambito del cinema, della musica, della moda, della scienza e dei videogiochi. Tutte le informazioni relative alla manifestazione sono disponibili sul sito www.[illegible]

[illegible]
Il padre della serie, [illegible] Cecil, ha inaspettatamente dato l'annuncio del quarto episodio di [illegible] *Sword*. Al momento, non è dato sapere [illegible] in merito alla vicenda, con la sola eccezione del nome del protagonista, l'intramontabile George Stobbard, che a quanto pare avrà una nuova [illegible] romantica... [illegible]

MASTERS OF DOOM
Le mirabolanti vite di John Carmack e John Romero, fondatori di id Software e creatori delle serie capolavoro *Doom* e *Quake*, vengono raccontate nelle 300 pagine di "Masters of Doom". Il libro propone sia la meticolosa ricostruzione [illegible] loro gesta, sia interviste di approfondimento ad altri importanti nomi dell'industria videoludica. L'edizione italiana è stata curata da Multiplayer.it e i primi due capitoli del testo sono disponibili per il download gratuito su www.multiplayer.it.

CROCIATE MADE IN USA
Dopo l'Illinois, anche lo stato della California si prepara a varare una legge contro i videogiochi violenti. La commissione deputata alla stesura degli articoli ha sottolineato come "il 70% dei ragazzi tra i 13 e i 17 anni sia in grado di entrare in possesso di videogiochi con marchio ESRB M (dove M sta per M[illegible]). Inoltre, il fondatore dell'organizzazione Common Sense Media ha affermato che "i titoli violenti sono pericolosi per i ragazzi alla stregua delle sigarette."

Simulazione di ufficio

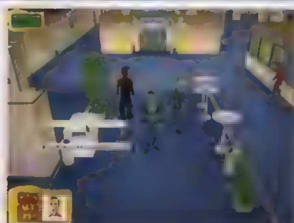
CAMERA CAFÉ

Ecco sfatata la leggenda secondo cui il caffè rende nervosi.




Gli argomenti a disposizione di Paolo sono "realistici". Il venditore predilige discussioni centrate sull'Alfa e sulle conquiste amorose.


Nel gioco, la macchinetta del caffè non è fondamentale come alla TV, ma è comunque bello sapere che c'è!

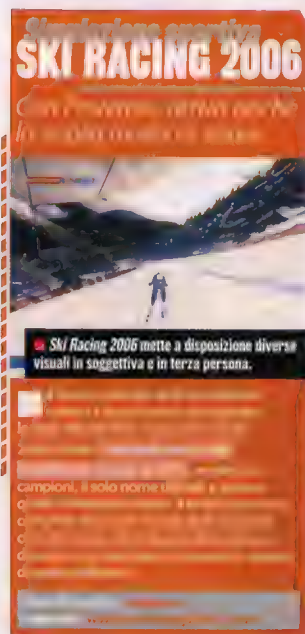


Dopo una giornata in ufficio, sarebbe bello rilassarsi con un'avventura in mondi lontani, con una corroborante sessione di sparatutto, ma anche con una serata trascorsa a giocare... alla vita d'ufficio!

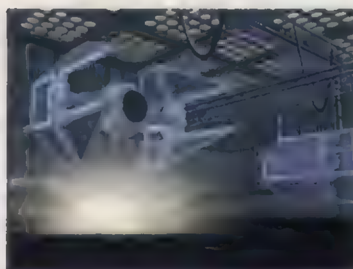
Può sembrare un controsenso, ma non lo è, altrimenti non si spiegherebbe il successo riscontrato dalla serie "Camera Café", che su Italia 1 racconta le vicissitudini aziendali dei simpatici Paolo (Bizzarri) e Luca (Kessisoglu). Gli sketch televisivi sono ambientati esclusivamente di fronte alla macchinetta del caffè, ma non così il gioco, che vede i due protagonisti alle prese con numerose missioni in giro per gli uffici.

Camera Café è una simulazione di giornata lavorativa, che propone sia obietti convenzionali, come preparare decine di fotocopie o compilare una nota spese, sia altri meno onesti, tipo spiare le telefonate dei colleghi. L'interazione con i compagni d'ufficio, anch'essi ereditati in via ufficiale dalla serie TV, è fondamentale per ottenere informazioni e dritte sulle missioni. Quindi, nel corso del gioco, sarà necessario sfruttare la verve di Paolo e Luca, raccontando aneddoti e barzellette a Silvano & Co. per cercare di accaparrarsene la simpatia.

Autunno
Internet www.leaderspa.it



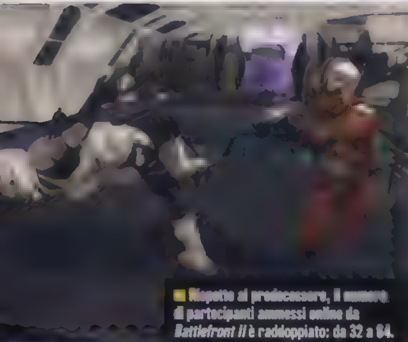
Ski Racing 2006 mette a disposizione diverse visuali in soggettiva e in terza persona.





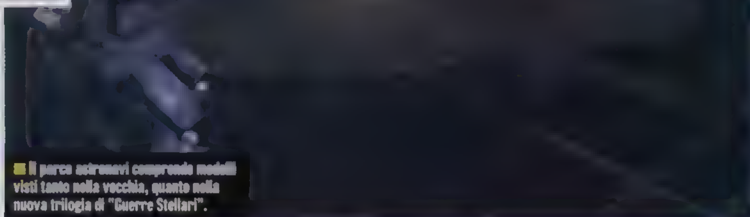
Nel primo *Battlefront*, i mezzi terrestri erano esageratamente potenti. Si spera che Pandemic abbia rimediato.





Rispetto al predecessore, il numero di partecipanti ammessi online da *Battlefront II* è raddoppiato: da 32 a 64.





Il parco astronavi comprende modelli visti tanto nella vecchia, quanto nella nuova trilogia di "Guerre Stellari".

ISTANTANEA SU: STAR WARS BATTLEFRONT II

[illegible]

STAR WARS BATTLEFRONT II

Pandemic risponde con la Forza alle critiche sollevate da *Battlefront*.

QUANDO si pensa a "Guerre Stellari", si tende a immaginare caotiche battaglie spaziali sullo sfondo di colossali incrociatori e acrobatici duelli fra Jedi armati di lucenti spade laser. Dal primo assedio alla Morte Nera all'ultimo confronto fra Obi-Wan Kenobi e il suo deludente allievo, il peculiare repertorio di memorie tramandato dell'epopea di George Lucas è senz'altro ricco e variegato, ma sono probabilmente quelli appena citati i "momenti" che più comunemente popolano l'immaginario collettivo.

Eppure, nella sua ambiziosa volontà di portare online l'esperienza di "Guerre Stellari", il primo *Star Wars Battlefront* escludeva dall'equazione proprio le variabili dei combattimenti spaziali e dei cavalieri jedi, risultando uno sparatutto online abbastanza comune nella sostanza e travestito da "Guerre Stellari" nella forma. Sebbene questo non abbia impedito a *Battlefront* di far registrare vendite molto buone, l'appassionata comunità di fan non ha mancato di manifestare il proprio disappunto, portando i ragazzi di Pandemic a condurre una sostanziale revisione dell'impianto di gioco in occasione di questo promettente seguito.

Il team di sviluppo sembra aver messo insieme una delle più complete e autentiche simulazioni di "Guerre Stellari" mai tentate. L'introduzione dei Jedi, in particolare, coniuga in maniera brillante l'esigenza di soddisfare i fan con quella di restare fedeli alla fonte di ispirazione. L'idea di concedere un solo Jedi per squadra garantisce la necessaria "eccezionalità" alla figura del cavaliere (se fossero tutti Jedi che gusto ci sarebbe?), mentre le modalità di assegnazione della qualifica assicurano che ciascun partecipante possa aspirare a sentirsi pervaso dalla Forza.

Compiere un certo numero di uccisioni o subire un dato numero di sconfitte sono alcune delle condizioni fissabili in fase di allestimento della partita che innescano la "mutazione" in Jedi. A questo punto, un conto alla rovescia scandisce il tempo a propria disposizione per dar fondo alle abilità acquisite prima di tornare nei panni del semplice soldato. Una velocità superiore, la capacità di compiere balzi sovrumani e, ovviamente, la disponibilità di una letale spada laser come unico strumento offensivo sono le caratteristiche di cui si godrà per tutto questo tempo. E bisognerà saperne fare buon uso, dal momento che ogni colpo subito accelererà il conto alla rovescia, laddove una continua decimazione delle forze avversarie lo rallenterà.

Per la cronaca, ognuna delle 12 mappe di gioco propone Jedi pertinenti al contesto, come per esempio Yoda nella mappa ambientata su Kashyyyk, nel rispetto dell'effettivo intervento del piccolo Maestro sul pianeta in questione durante la Guerra dei Cloni.

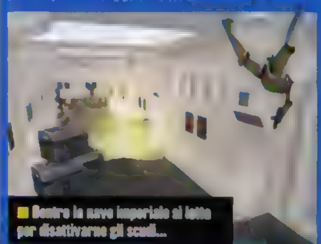
Per come è stata trattata da Pandemic, la figura del Jedi è certamente destinata a svolgere un ruolo importante nel respiro tattico degli scontri. Il Jedi è praticamente invincibile, ma ha vita breve.

[illegible] Sembra questo *Star Wars Battlefront* è stato il titolo più venduto nella storia delle simulazioni basate su "Guerre Stellari". LucasArts non fornisce numeri a suffragio di questa sua dichiarazione (che tiene conto di tutte le versioni commercializzate, non solo di quella PC), ma si tratta comunque di un dato interessante.

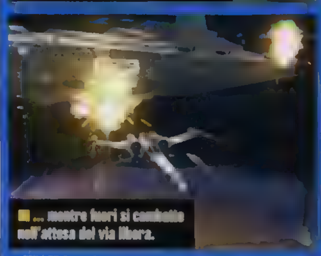


DENTRO E FUORI

[illegible]



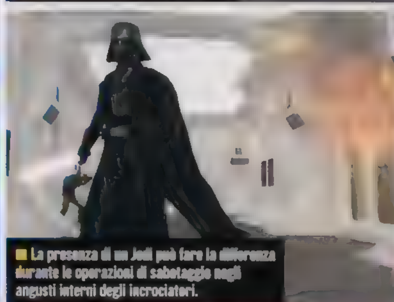
Dentro la nave imperiale si lotta per disattivarne gli scudi...



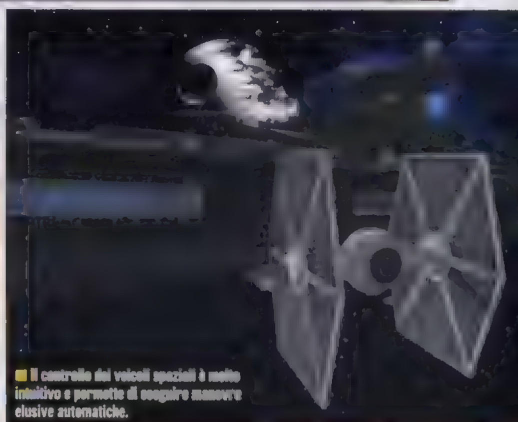
... mentre fuori si combatte nell'attesa del via libera.



Pandemic ha introdotto una nuova classe denominata "Comandante", ma non sono ancora note le sue funzioni.



La presenza di un Jedi può fare la differenza durante le operazioni di sabotaggio negli angusti interni degli incrociatori.



Il controllo dei velivoli spaziali è molto intuitivo e permette di eseguire manovre elusive automatiche.

"UNA DELLE PIÙ COMPLETE SIMULAZIONI DI GUERRE STELLARI MAI TENTATE"

È letale nei corpo a corpo, ma inoffensivo dalla distanza. Il supporto del team, in altre parole, resta fondamentale, soprattutto quando c'è da affrontare un Jedi della fazione opposta...

Ma dove la strategia sembra destinata a scavalcare di misura la destrezza è nelle inedite arene ambientate nello spazio. Genere ormai da tempo snobbato, lo sparatutto spaziale 3D rivive nell'ultimo esponente della licenza cui deve praticamente la sua genesi. Qui, le due squadre si sfidano nell'abbattimento della nave madre avversaria sia dallo spazio, al comando di caccia o bombardieri, sia dall'interno, guadagnato l'hangar con il proprio mezzo di trasporto e attraversando a piedi sale e corridoi con l'intento di sabotare il vascello nemico disabilitandone gli scudi, i motori o le torrette difensive. L'accesso alle aree di ormeggio altrui significa anche la possibilità di impadronirsi dei rispettivi velivoli, sebbene ciò non accordi la facoltà di fingersi alleati (l'interfaccia grafica identifica comunque come unità ostili sui monitor avversari), ma solo di ostacolare l'afflusso di navette nemiche nell'area del conflitto.

La presenza di astronavi dall'ampia capienza come lo shuttle Lambda o il Millennium Falcon permette, inoltre, di organizzare veri e propri arrembaggi, magari badando a scortare il carico di assaltatori con un piccolo stormo di TIE Fighter o X-Wing.

Al di là di queste novità plateali, aggiunte minori, ma comunque significative, interessano anche ciò che resta dell'impianto di gioco originario. La più interessante è, probabilmente, la possibilità di cambiare classe durante una partita in corso accedendo ad apposite stazioni sparse per l'area di gioco. Secondo le circostanze, quindi, chiunque è in grado di modificare "al volo" le caratteristiche del proprio personaggio, godendo di una momentanea invulnerabilità durante la consultazione del menu. Un comando per lo sprint (legato a una barra di stamina) permette, ora, di accelerare il passo, mentre nuovi mezzi di trasporto come il mech bipede AT-RT ampliano le modalità di devastazione.

Dulcis in fundo, piuttosto che fungere da semplice campo di addestramento in vista dei conflitti online, la modalità "offline" di *Battlefront II* vedrà impegnati in articolate missioni legate a uno specifico percorso narrativo, tracciato a cavallo fra "La Vendetta dei Sith" (Episodio III) e "Una Nuova Speranza" (Episodio IV).

Più che un banale sequel fatto di nuove mappe e mezzi inediti, *Battlefront II* sembra destinato a essere ciò che il primo capitolo non è stato: una vera "simulazione" di "Guerre Stellari", piuttosto che un semplice sparatutto con un nome altisonante.



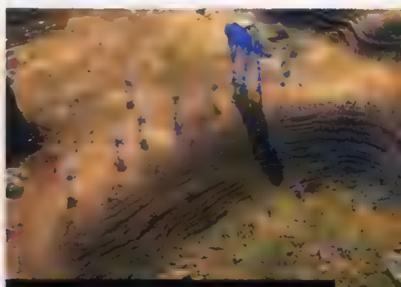
ISTANTANEA SU: STAR WARS EMPIRE AT WAR

- [illegible] Lucas[illegible]
- [illegible] Petroglyph
- [illegible] RTS
- [illegible] sistema: Pentium [illegible] GHz, [illegible] RAM, [illegible] 32 MB
- [illegible] www.[illegible] co[illegible] swempire[illegible]
- [illegible] Febbraio 2006
- Perché [illegible] aspettarlo: La [illegible] di "Guerre Stellari" [illegible] sta[illegible] in [illegible] ma [illegible] fin[illegible] de[illegible] m[illegible] Era [illegible] qu[illegible] ac[illegible] su[illegible] fo[illegible] che [illegible] p[illegible] in[illegible] g[illegible]





I Jedi sono unità incredibilmente potenti, in grado di spazzare via interi plotoni con un semplice gesto della mano.



Il gioco offre oltre 40 mappe distribuite su una dozzina di pianeti fra cui Yavin IV, Tatooine e Dagobah.



Il motore 3D di *Empire at War* si chiama Alamo ed è alquanto spettacolare, soprattutto in modalità Combat Cam.



La modalità di gioco online propone una campagna per due giocatori o più rapide scaramucce per otto.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

La battaglia fra Impero e Ribelli come non l'avete mai combattuta!

ESISTONO due buone ragioni per cui *Star Wars: Empire at War* (che in Italia dovrebbe arrivare come *L'Impero in Guerra*) va tenuto sotto stretta osservazione. Per prima cosa, si tratta di uno strategico basato sulla saga di "Guerre Stellari" e offre, quindi, un punto di vista inusuale su quanto fino a oggi è servito a confezionare prevalentemente sparatutto e GdR (visto che l'unico RTS che val la pena ricordare è *Galactic Battlegrounds*). In secondo luogo, il giovane team di sviluppo incaricato della sua realizzazione, Petroglyph, è composto in larga parte da ex-personale in forza presso Westwood Studios, all'epoca responsabile della serie *Command & Conquer*.

Questo incontro fra il potenziale della licenza firmata Lucas e le ottime credenziali di chi è chiamato a esprimerlo non può non suscitare un certo interesse, che una recente prova condotta su una versione preliminare del titolo ha convertito in trepidante attesa.

A differenza dei comuni RTS, *Empire at War* si focalizza sull'aspetto squisitamente bellico della formula di gioco, senza obbligare a gestire direttamente l'andirivieni di unità di rastrellamento delle risorse. Scandita attraverso la conquista dei pianeti che punteggiano la galassia, è la naturale espansione del proprio dominio a fornire nuove unità e tecnologie da impiegare in battaglia. Tutto quello che il giocatore deve fare è gestire al meglio il proprio esercito, definendo con attenzione la composizione del contingente da inviare al fronte e badando ad approfittare dell'inedita possibilità di ordinare la ritirata nel caso gli eventi volgano al peggio.

Ogni unità, infatti, matura battaglia dopo battaglia attraverso opportuni upgrade, diventando così sempre più preziosa e meno sacrificabile rispetto a una appena generata. Inoltre, l'abbandono del campo durante una missione non comporta l'azzeramento dei progressi compiuti, dando modo di tornare in loco per concludere il lavoro in un secondo momento. Quello di *Empire at War* è, infatti, un universo "reale" e la guerra per la sua conquista è scandita dalle proprie strategie espansionistiche, piuttosto che da una serie di missioni a compartimenti stagni. Detto altrimenti, la storia la fate voi.

Un'altra caratteristica interessante dello strategico di Petroglyph è la netta distinzione fra le due fazioni di cui è possibile assumere il comando. Impero e Ribelli dispongono delle stesse tipologie di unità impiegate dalle controparti cinematografiche (il primo possie gli AT-AT, per esempio) e vantano pregi e debolezze specifici. Laddove l'inizio della campagna imperiale offre l'immediato accesso a un'organizzazione militare avanzata ed efficiente, intraprendere il gioco al comando delle forze ribelli significa partire da una condizione di inferiorità sia numerica sia tecnologica, seppur bilanciata dalla facoltà di inviare spie per la galassia al fine di monitorare gli spostamenti del nemico (l'Impero, invece, è cieco alle manovre dei Ribelli). Inutile dire che entrambi gli



■ Se gli imperiali hanno gli AT-AT, i Ribelli possono contare sugli Snowspeeder e il loro rampino...

COMBAT CAM

Osservare dall'alto [illegible] quanto sarebbe bello poter [illegible] domanda, *Empire at War* forn[illegible] conflitto fra unità in una spettacolare sequenza d'azione, con tutti gli effetti sonori del caso.

■ La battaglia vista dalla classica inquadratura soprelevata.

■ La medesima battaglia vista da una delle inquadrature della Combat Cam.

■ Le Star Destroyer è senz'altro minaccioso, ma non privo di punti deboli.

■ Differenti categorie di astronavi viaggiano su piani di gioco specifici, ma possono picchiare e cabrare su bersagli sotto e sopra di loro.

"*EMPIRE AT WAR* SI FOCALIZZA SULL'ASPETTO SQUISITAMENTE BELLICO DELLA FORMULA DI GIOCO"

schieramenti potranno far uso dei Jedi, fra cui Petroglyph conferma la presenza di Obi-Wan Kenobi e di Darth Vader.

Al di là di queste peculiarità, le battaglie terrestri di *Empire at War* propongono la classica interfaccia di comando del genere. Una volta inviate le truppe sulla superficie di un pianeta, con il "punta e clicca" si stabiliscono tragitti e si assegnano obiettivi, mentre le istruzioni della I.A. si occupano di gestire i "micro-comportamenti" delle unità impegnate in combattimento, che possono distribuirsi sul campo, arretrare o avanzare verso il punto designato, secondo l'evoluzione dello scontro che le vede coinvolte. Dove *Empire at War* compie un deciso passo in avanti è nell'integrazione delle battaglie terrestri con quelle spaziali. Soprattutto se governati dall'Impero, molti pianeti possono dare il benvenuto con uno sbarramento di caccia e incrociatori, innescando furiosi scambi di laser rossi e blu. A dispetto di quanto possiate supporre (o temere), al fine di garantire la massima accessibilità, i combattimenti spaziali non si sviluppano sulle tre dimensioni alla maniera di *Homeworld*, ma conservano la natura bidimensionale di quelli terrestri, limitandosi a collocare i caccia su un piano differente rispetto ai più imponenti incrociatori. Dato il moto letargico dei vascelli e l'esigenza di manovrarli in modo da affiancare il bersaglio lateralmente per vomitarvi contro il maggior volume di fuoco possibile, la dinamica dei conflitti spaziali ricorda quella delle battaglie navali.
È consentito, inoltre, abbattere le postazioni di fuoco presenti lungo la fiancata di un incrociatore per assicurare ai propri caccia un cono libero dal fuoco ostile, oppure disintegrarne i motori per impedirne il movimento o, ancora, i generatori degli scudi per renderlo più vulnerabile.

Dal momento che le battaglie possono avere corso contemporaneamente tanto sulla superficie di un pianeta quanto nella sua orbita, i due fronti sono "intrecciabili", per esempio impiegando cannoni conquistati sulla terra ferma per sparare oltre l'atmosfera o invocando l'intervento al suolo dei bombardieri impegnati nello spazio. Come se ciò non bastasse, è addirittura consentito inviare truppe terrestri in orbita e piloti sulla terra, secondo le esigenze. Va comunque precisato che gli sviluppatori hanno pensato bene di "congelare" quel fronte della battaglia che non vede il proprio intervento diretto, pertanto ci si può dedicare alle scaramucce terrestri nel conforto che dallo spazio non giungeranno brutte notizie, e viceversa.

Pur da questa breve anteprima, dovrebbe apparire evidente l'impegno profuso da Petroglyph nella realizzazione di un RTS atipico e che sappia fare buon uso della licenza di cui si fregia.

Ora non resta che sperare che il documentato talento del suo personale concretizzi queste buone intenzioni.



L'ASSO NELLA MANICA

La [illegible] è, [illegible] l'arma più potente a disposizione dell'Impero, [illegible] l'attivazione del suo [illegible] devastante richiede [illegible] concedendo [illegible] Ribelli una [illegible] per [illegible] o per [illegible] il ritiro delle proprie truppe dal pianeta sotto tiro. Come nei film, infatti, l'imponente [illegible] imperiale è in grado di [illegible] in briciole [illegible] corpo celeste, ma abbiamo [illegible] privarsi delle risorse [illegible] al [illegible] e all'[illegible] del [illegible] esercito.







Vi anticipiamo che l'uso delle bombe fumogene sarà una delle chiavi strategiche del gioco.



Oltre all'elmetto, consigliamo l'uso dei tappi per le orecchie oppure, a forza di esplosioni, i timpani potrebbero risentirne.



ISTANTANEA SU: CALL OF DUTY 2

Infinity Ward

GeForce4 o

CALL OF DUTY 2

La nuova generazione di videogiochi si risveglia sotto i bombardamenti di Infinity Ward.

POLONIA, ore 07.15, 52° 15' Nord, 21° 00' Est. Il cielo è terso e il vento, fischiettando sottovoce, corre tra le tende dell'accampamento. Il lungo lamento di una sirena militare si alza tra le fronde di un incantevole scenario tempestato di boschi inesplorati e sconfinati specchi d'acqua dolce.

È il segnale che per l'inviato di GMC è ormai tempo di dimenticare i bagordi della serata precedente, alzarsi dalla branda e dirigersi verso le postazioni di combattimento. No, non è il malinconico risveglio di un nostalgico del servizio di leva, quanto, piuttosto, una nuova alba per gli appassionati di *Call of Duty* e, più in generale, di chi la guerra la vuole assaporare nella veste più maestosa e coreografica che un videogioco possa offrire.

La sensazione che, una volta "impugnato" il mouse, *Call of Duty 2* ci ha regalato è quella che probabilmente vivrebbe qualsiasi comparsa di un film di guerra. Insomma, non è questo il gioco in cui improvvisarsi i Rambo della situazione e risolvere un conflitto su scala mondiale con uno sbrigativo fai-da-te. Certo, anche in *Call of Duty 2* si ha la tangibile sensazione di vestire i panni di un valoroso soldato, ma senza mai dimenticare di essere pur sempre "uno dei tanti".

A ricordarcelo, sul campo di battaglia, sono i numerosi commilitoni gestiti dalla CPU che, ai fini dell'azione di gioco, rivestono un ruolo ben più importante del semplice appoggio morale. È grazie a loro, infatti, che anche negli scenari più aperti e articolati non si perde mai l'orientamento. Un aspetto, questo, da non sottovalutare in ambientazioni dove, oltre a incontrare radure e colline esplorabili, viene spesso richiesto al giocatore di sgattaiolare all'interno di rovine, caserme e palazzi.

In ogni momento, basta alzare lo sguardo e interpretare i movimenti dei propri compagni di sventura per ritrovare immediatamente quel filo di Arianna cui è appesa la nostra sopravvivenza. E se non è un compatriota a indicarci la via giusta, sarà la scenografia a farlo. Nella missione che ci ha visti impegnati in una diroccata Stalingrado del 1942, per esempio, gli ingegnosi sviluppatori di Infinity Ward hanno ben pensato di appioppare al giocatore una missione in cui effettuare la manutenzione di un cavo che si snoda sopra e sotto le macerie dei bombardamenti. Senza nemmeno accorgersi di alcunché, si finisce così col seguire quel percorso abilmente tessuto dai programmatori, per poi ritrovarsi, ogni volta con rinnovato stupore, sempre al centro degli eventi più plateali.

In *Call of Duty 2* non si ha mai l'occasione di tirare il fiato. Basti pensare che, durante la nostra sessione di prova, il subwoofer delle casse non ha cessato di vibrare, sollecitato com'era delle innumerevoli esplosioni che incessantemente ci piovevano addosso da ogni dove. Un vero e proprio dramma sonoro, cui si mescolavano le voci disperate dei nostri compagni volte ad avvisarci di eventuali pericoli, quali la posizione di un cecchino o l'arrivo di una bomba a mano. Inutile cercare un appostamento sicuro per

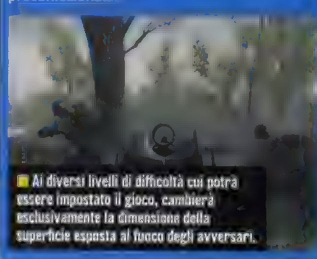




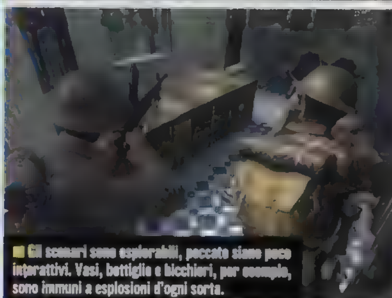
■ I compagni ci avviseranno di ogni pericolo imminente. Nel caso di una bomba a mano, una provvidenziale icona indicherà al giocatore l'esatto punto di caduta dell'ordigno.

VIVO O MORTO

[illegible] proiettile colpisca la testa [illegible] la classica barra di energia. I colpi non letali, [illegible] vessandolo con disturbi alla vista o difficoltà motorie. Ascoltando, poi, le richieste della nutrita schiera di appassionati del primo *Call of Duty*, gli sviluppatori di Infinity Ward hanno deciso di eliminare dal campo di battaglia [illegible] dall'azione principale, impegnandolo in continui pellegrinaggi della speranza, alla ricerca di cure miracolose. L'innovazione, dunque, non va ricercata in novità di gameplay appariscenti, quanto piuttosto in ritocchi [illegible] Dopotutto, questo secondo episodio non intende uscire dai binari posati con successo dal suo predecessore. Anche se è sempre un gioco che preferisce scorrere su un percorso lineare, questa volta, ha il merito di riuscire a mimetizzare abilmente ogni azione preconfezionata.



■ Ai diversi livelli di difficoltà cui potrà essere impostato il gioco, cambierà esclusivamente la dimensione della superficie esposta al fuoco degli avversari.



■ Gli scenari sono esplorabili, peccato siano poco interattivi. Vasi, bottiglie e bicchieri, per esempio, sono immuni a esplosioni d'ogni sorta.



■ Prima dell'apprezzabile impatto grafico, è proprio l'impressionante impianto scenografico costruito attorno al giocatore il vero punto di forza di *Call of Duty 2*.

"VERRÀ RICHIESTO AL GIOCATORE DI SGATTAIOLARE ALL'INTERNO DI ROVINE, CASERME E PALAZZI"

fermarsi a ragionare o, semplicemente, per mettere al riparo il proprio elmetto. Anche dopo molteplici sventagliate di mitragliatrice, i nemici continueranno a ripresentarsi a frotte. Talvolta, anzi, si ha quasi l'impressione che non sia l'eliminazione degli avversari a salvare la pelle del giocatore, quanto il coraggio profuso nel buttare il cuore al di là dell'ostacolo e avanzare a testa bassa tra le linee nemiche.

Sembra, insomma, che Infinity Ward intenda valorizzare in tutti i modi il pathos della guerra e, con esso, il coraggio necessario per affrontarla. Insomma, in *Call of Duty 2* bisogna darsi una mossa. Non a caso, più che di Intelligenza Artificiale degli uomini gestiti dalla CPU, stavolta sarebbe più corretto parlare di "stimolazione dell'intelligenza umana". Ricordate la battaglia di El Alamein raccontata sui libri di Storia? In *Call of Duty 2* ci siamo ritrovati imbarcati su una carovana di jeep e mezzi blindati che, dopo averci fatto sobbalzare tra le dune del deserto, ci ha scaricati nella città di El Daba. Ad attenderci al nostro arrivo, un comitato d'accoglienza di quelli tosti, composto da una mitragliatrice fissa e un manipolo di soldati. Bene, il tempo di convincersi a non ascoltare i fischi delle pallottole e il primo pensiero che ci corre in testa è quello di provare ad affrontare frontalmente l'avamposto, facendoci scudo dietro i mezzi blindati e qualche muretto di argilla.

Con pazienza, eliminiamo il servente alla mitraglia e facciamo rotolare il corpo di qualche suo compagno sulle scale adiacenti. Proprio mentre l'intera area sembra ormai bonificata, ecco aprirsi una porta e sbucare un nuovo drappello pronto a subentrare a quello appena sterminato. E così all'infinito, fintanto che non ci si accorge di poter sorprendere il nemico alle spalle aggirando un edificio limitrofo. In quel momento, lo ammettiamo, ci siamo sentiti enormemente gratificati per essere riusciti a scardinare quella postazione con un pizzico di furbizia.

Ma siamo sicuri che sia andata proprio così? Non è che, forse, siamo caduti ancora nella rete degli sviluppatori e non abbiamo fatto altro che rispondere come burattini a una regia studiata fin nei minimi particolari? Un ghigno di Grant Collier, amministratore delegato nonché fondatore di Infinity Ward, ci fa capire che la parte del burattinaio non è affatto una nostra invenzione. Onestamente, non è affatto male che qualcuno si sia preso la briga di "cullare" il giocatore con affettuosi bombardamenti e di sballottarlo negli spettacolari eventi di *Call of Duty 2*, facendolo rimanere sempre ben ancorato al cuore dell'azione.

La prossima volta che vi capita di ascoltare il vento, cercate di capire se a fischiare sono gli sviluppatori di Infinity Ward: in quel caso, spiegate le vele e lasciatevi trasportare verso il centro della tempesta... di piombo.



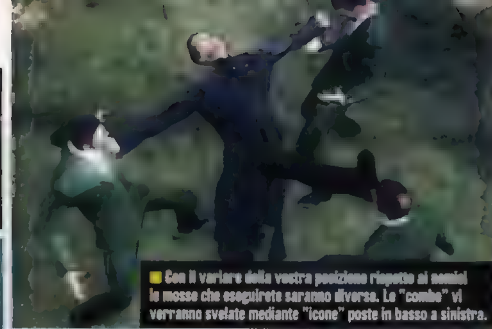
RETROGAMING?

Infinity Ward, in *Call of Duty 2*, ha cercato di offrire un'[illegible] ricostruzione storica del secondo conflitto mondiale. Le missioni proposte saranno solo un'interpretazione epica dei fatti realmente accaduti, [illegible] veicoli ed equipaggiamenti rifletteranno fedelmente quelli impiegati dai vari eserciti. [illegible] interessante vedere come le armi di quei tempi (con poche munizioni e tempi di ricarica elevati) siano in grado di adattarsi a ondate di nemici alla *Space Invaders* e riescano a risultare ben bilanciate anche nelle sessioni multiplayer.

ISTANTANEA SU: THE MATRIX: PATH OF NEO

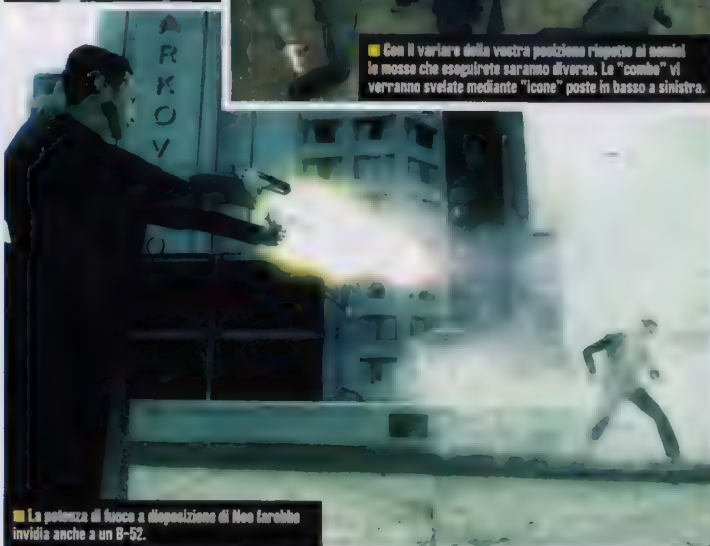
Atari
Shiny
Azione
Pentium
64 MB
Novembre
Perché
della trilogia.





Con il variare della vostra posizione rispetto ai nemici le mosse che eseguirete saranno diverse. Le "combo" vi verranno svelate mediante "icone" poste in basso a sinistra.

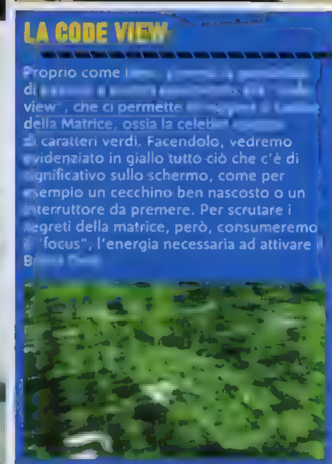




La potenza di fuoco a disposizione di Neo farebbe invidia anche a un B-52.

LA CODE VIEW

Proprio come
di
view", che ci permette
della Matrice, ossia la celeb
di caratteri verdi. Facendolo, vedremo evidenziato in giallo tutto ciò che c'è di significativo sullo schermo, come per esempio un cecchino ben nascosto o un interruttore da premere. Per scrutare i segreti della matrice, però, consumeremo il "focus", l'energia necessaria ad attivare il



THE MATRIX PATH OF NEO

Shiny avrà scelto la pillola giusta, questa volta?

CONTENUTI INEDITI

LA prima incarnazione videoludica dell'universo creato dalle menti visionarie dei fratelli Wachowski si era rivelata una mezza delusione. *Enter The Matrix* era poco più di un clone malriuscito di *Max Payne*, forte di una licenza coi fiocchi, ma totalmente privo di originalità e giocabilità, oltre a soffrire di qualche problema più grave a livello grafico.

Questa volta, sempre sotto l'egida di Atari, la Shiny Entertainment di Dave Perry ci riprova, proponendo un titolo decisamente più ambizioso. In *The Matrix: Path of Neo*, vivremo tutta la trilogia attraverso gli occhi del suo vero protagonista: il signor Anderson, per gli amici Neo, nientemeno che "l'Eletto".

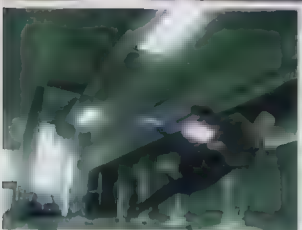
Il gioco inizia esattamente dove prende il via la pellicola originale, con Neo addormentato sulla tastiera tra le proverbiali "braccia di Morpheus". Nel giro di pochi istanti vi troverete catapultati nel suo sogno, nel quale verrete attaccati da ondate di nemici sempre più armati e pericolosi. Secondo quanto sarete bravi nello sconfiggerli, potrete scegliere il livello di difficoltà più adatto a voi: una performance scarsa vi consentirà di giocare solo in modalità Discepolo, mentre combattendo come si compete a un eroe potrete assurgere al rango di Eletto.

Immedesimarsi in Neo non significherà necessariamente agire secondo i binari stabiliti dal copione dei film, dato che in svariati punti del gioco avrete modo di modificare la trama. In alcuni casi, si tratterà di semplici scelte (pillola blu o pillola rossa), mentre in altri sarà la vostra abilità a decidere l'andamento degli eventi. Per esempio, all'inizio del primo episodio, quando Neo è ancora un uomo comune e scappa dalle grinfie degli agenti seguendo le preziose istruzioni di Morpheus, sarà possibile non farsi catturare, creando ovviamente delle conseguenze diverse da quelle che abbiamo visto nella pellicola.

Questo aspetto, oltre a essere un potenziale toccasana per la longevità del titolo, è stato curato nei minimi dettagli. Infatti, per non perdere il contatto con la sceneggiatura originale, sono stati chiamati in causa niente meno che i fratelli Wachowski, che hanno contribuito attivamente creando nuove sequenze, nuove mosse e rimaneggiando alcuni spezzoni del film. Si tratta, a tutti gli effetti, di un "Director's Cut", dove quasi nulla è stato lasciato alla fantasia dei programmatori. In ogni caso, qualunque sia la piega che deciderete di far prendere agli eventi, il finale cui giungerete sarà sempre lo stesso; ciò non vuol dire che sia quello che vi aspettate dopo aver visto l'ultimo capitolo della trilogia: infatti, reputando che la conclusione del film non fosse adatta a un videogioco, ne è stata pensata una tutta nuova, solo per *Path of Neo* – d'altra parte, affrontereste le difficoltà escogitate da Shiny, solo per sacrificarvi e morire?

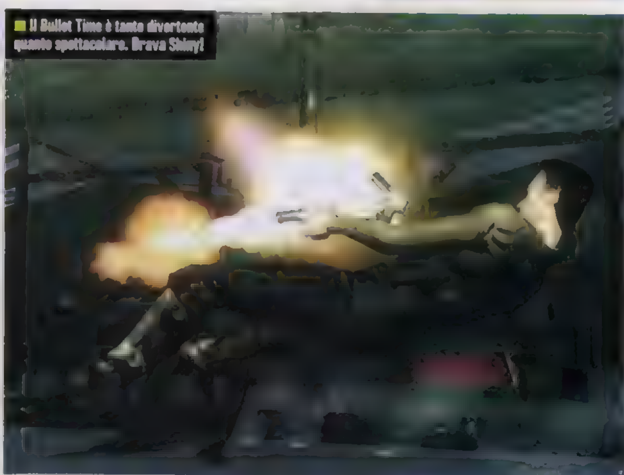
Le scene di combattimento che abbiamo visto e provato, oltre a riproporre fedelmente i punti salienti delle pellicole originali, mostrano un sistema di combattimento molto evoluto, che consente di replicare, e non solo,


Le arti marziali rivestiranno un ruolo fondamentale durante tutto il gioco.






Ognuno dei momenti salienti della trilogia sarà giocabile in *Path of Neo*.


Il Bullet Time è tanto divertente quanto spettacolare. Brava Shiny!


È stata riposta grande attenzione nel ricreare gli scenari originali dei film.

"I FRATELLI WACHOWSKI HANNO CONTRIBUITO ATTIVAMENTE ALLO SVILUPPO DEL GIOCO"

tutti i colpi più spettacolari di cui Neo si avvale nei film. Sarà consentito usare le arti marziali, brandire le armi bianche e impugnare quelle da fuoco, e persino concatenarle tutte e tre in una combo.

Dopo un po' di pratica, sarà possibile, per esempio, correre verso un nemico, disarmarlo con una leva di kung fu, colpirlo con il suo stesso fucile, afferrarlo e volare contro il soffitto, per poi lasciarlo cadere e finirlo con un impietoso colpo di katana. Inoltre, come è lecito aspettarsi da un titolo su "Matrix", si avrà occasione di usare e abusare dell'ormai celebre Bullet Time, la celeberrima firma stilistica dei fratelli Wachowski.

Il proposito degli sviluppatori è quello di creare un sistema di controllo complesso, ma accessibile anche ai giocatori meno incalliti: mentre i principianti si limiteranno a usare le mosse più efficaci con l'unico obiettivo di sopravvivere, i più esperti potranno facilmente padroneggiare ognuna delle tecniche a disposizione dell'Eletto, cercando di ottenere le ricompense previste per chi gioca in modo spettacolare.

Al momento, il sistema di controllo della versione PC non è ancora completo, ma Dave Perry in persona ci ha assicurato che su computer *Matrix* sarà giocabilissimo, con dei controlli simili a quelli che abbiamo già sperimentato nell'ottimo *Max Payne*. Ci verrebbe da dubitare, data la complessità dei combattimenti, ma staremo a vedere.
Le avventure dell'Eletto si snoderanno intorno a una quarantina di livelli e dureranno, ammesso che compiate le scelte giuste e che combattiate bene, una dozzina di ore.

Il motore grafico che anima *Path of Neo*, sembra potente e ben programmato: sebbene sia stato disegnato per "spremere" a fondo la PlayStation 2, la versione PC al momento non sembra affatto trascurata. Oltre a ricreare alla perfezione i volti e i costumi degli attori del film, grazie a un uso praticamente universale di bump e normal mapping, è in grado di gestire un gran numero di personaggi sullo schermo.

Sono senza dubbio stati fatti enormi progressi rispetto a *Enter The Matrix*, sia a livello tecnico, sia sotto il profilo della giocabilità, che promette di essere divertente e accessibile, ma allo stesso tempo profonda. Con tutta probabilità, *Path of Neo* non deluderà i fan della serie e fornirà una trasposizione videoludica alla trilogia dei fratelli Wachowski molto più decorosa rispetto al titolo precedente.



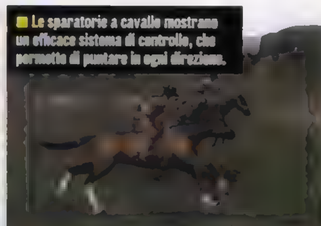
POLIGONI E HOLLYWOOD

Gli attori principali del film (Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss e Hugo Weaving) hanno prestato sia le loro facce, sia le loro voci a *Path of Neo*. La versione che troverete a novembre nei negozi, sarà disponibile in italiano, con i doppiatori [illegible]

ISTANTANEA SU:



Il sistema di puntamento permette di passare dalla terza alla prima persona, per una maggiore precisione del tiro.



Le sparatorie a cavallo mostrano un efficace sistema di controllo, che permette di puntare in ogni direzione.











LAVORETTI EXTRA

... esagerare...



GUN

Dallo skateboard ai cavalli su sentieri selvaggi!

NOTA per le sue simulazioni di skateboard griffate Tony Hawk, Neversoft non è certo il team di sviluppo che ci si immaginerebbe impegnato su un action game ambientato nel Vecchio West. Eppure, è ciò che sta accadendo in quel di Los Angeles, dove la società si è da poco riorganizzata in due gruppi allo scopo di perseguire nuovi progetti, coltivando al tempo stesso la remunerativa licenza di *Pro Skater*. *Gun* è il primo risultato di questa scissione.

La firma dello sceneggiatore Randall Jahnson (i cui lavori includono "La Maschera di Zorro" e "The Doors") in calce alla trama narrata da *Gun* già suggerisce le ambizioni e la portata della nuova impresa di Neversoft. Mosso dal desiderio di vendicare l'omicidio del padre, il protagonista, Colton White, si troverà a viaggiare fra le città del selvaggio West, forgiando amicizie e guadagnando nuovi nemici. Partendo dall'idea di proporre le dimensioni e la libertà di *GTA III*, i ragazzi californiani

> "*GUN* VUOLE ESSERE UN'AUTENTICA RIVISITAZIONE DEL PERIODO STORICO RESO CELEBRE DAI FILM WESTERN"

stanno letteralmente infarcendo l'ispirazione al titolo Rockstar con furibonde sparatorie, cavalcate al tramonto, battute di caccia, assalti a diligenze, risse nei saloon e tutto ciò che potete immaginare ripercorrendo con la memoria l'abbondante produzione cinematografica di genere Western. Ciononostante, *Gun* non è una collezione di stereotipi. Di fatto vuole essere un'autentica rivisitazione in chiave ludica del periodo storico di riferimento, piuttosto che una raccolta delle sue più romantiche interpretazioni hollywoodiane.

Com'è lecito aspettarsi visto il titolo, le sparatorie sono un elemento centrale dell'esperienza di gioco. Oltre a poter impugnare due pistole, afferrare ostaggi per il collo e infliggere danni variabili ai nemici, secondo la parte del corpo raggiunta dal proiettile, Colton sarà anche in grado di eseguire manovre spettacolari, come far detonare al volo candelotti di dinamite sfruttando una speciale funzione di sparo "al rallentatore" in prima persona, della durata di pochi secondi. Nel corso dell'avventura, Colton stringerà un'alleanza con una locale tribù indiana guadagnandone non solo le armi (frecce incendiare e tomahawk), ma anche le tecniche di combattimento e i mezzi di trasporto, come la canoa, utile per guadare i fiumi e aggirare eventuali nemici appostati sulla terra ferma.

Tutto questo rende *Gun* un titolo fin troppo originale e ambizioso per un team abituato a sfornare seguiti o giochi su licenza. Incrociamo le dita; se tutto andrà bene, potremmo avere un nuovo *GTA San Andreas*.



Non tutti gli sviluppatori di giochi di ruolo per PC possono vantare un curriculum che include tra i propri successi *Fallout 2*, *Baldur's Gate*, *Planescape: Torment* e *Knights of the Old Republic I & II*. Ora, Feargus Urquhart, Chris Avellone e gli altri geniali creativi di Obsidian Entertainment stanno lavorando a un progetto da far tremare i polsi: dare un seguito a *Neverwinter Nights*, il popolarissimo "creatore di avventure" di BioWare.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Il sole sarà una vera "lampada degli dei": verrà rappresentato da una fonte di luce mobile, che si sposterà nel cielo durante le giornate virtuali.

FIN dalla sua pubblicazione, nel 2002, *Neverwinter Nights* è diventato un punto di riferimento irrinunciabile per gli appassionati di giochi di ruolo. Uno dei programmi più flessibili mai creati, questo titolo permetteva (e permette tuttora) di interpretare un eroe in un mondo fantasy da soli o in compagnia (grazie a un collegamento LAN/Internet), di partecipare ad avventure cooperative o "player vs player" e, soprattutto, di realizzare personaggi, mostri, tesori e intere avventure che potevano quindi essere distribuite in Rete o fatte interpretare agli amici in una sorta di versione virtuale del consueto rapporto "Dungeon Master/giocatore".

Il regolamento impiegato era quello della versione 3.0 del classico GdR da tavolo "Dungeons & Dragons" e, nel corso degli anni, il volume di materiale di qualità prodotto dalla comunità ha raggiunto livelli impressionanti.

Che un *Neverwinter Nights 2* fosse dietro l'angolo era dunque scontato e gli sviluppatori di BioWare, con una mossa azzeccata, ne hanno affidato la realizzazione a Obsidian Entertainment, lo studio guidato da Feargus Urquhart che ha deliziato il popolo dei giocatori di ruolo con *Knights of the Old Republic II*, ma di cui fanno parte alcune delle menti che, in passato, ci hanno dato capolavori come *Fallout* e *Planescape: Torment*.

La struttura del secondo capitolo mantiene le caratteristiche dell'originale, con modalità single player e multiplayer, un programma per interpretare il Dungeon Master e gestire le avventure interpretate dagli amici, e, soprattutto, il completissimo editor di contenuti. Ogni aspetto del programma è stato però riscritto e migliorato, facendo tesoro degli innumerevoli consigli giunti dalla comunità. Inoltre *NWN 2* godrà del supporto della versione 3.5 del regolamento di "D&D", più recente e perfezionata.

"Le vicende narrate saranno indipendenti dagli eventi della prima puntata"

TORMENTO ED ESTASI

[illegible] *Planescape: Torment* è, nel corso degli anni, divenuto un fenomeno di culto nel mondo dei giochi PC ([illegible] lo reputano il GdR con la miglior sceneggiatura mai realizzata). Chris Avellone, che di *Torment* fu il principale progettista, non manca di citarlo a proposito di *NWN 2*: "Non solo stiamo cercando di realizzare un gioco basato più sui personaggi, che sulla solita trama in cui si deve salvare il mondo, ma speriamo di riuscire a concentrarci su un gruppo di protagonisti ristretto, con alle spalle storie di vita dettagliate e missioni basate sulla loro visione del mondo. Un cast più piccolo e caratterizzato consente maggiore interazione e profondità di rapporti durante la narrazione della trama; ogni personaggio contribuisce alla storia e aiuta a svilupparla nei momenti critici, come in *Torment*. Inoltre, non sorprendetevi quando alcuni dei temi e delle problematiche filosofiche di quel gioco faranno nuovamente la loro apparizione in *NWN 2* – [illegible]"

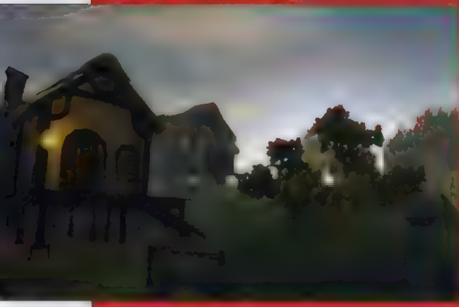


GEOGRAFIA ELETTRONICA

Mentre, inizialmente, si pensava che *NWN 2* avrebbe semplicemente usato una versione avanzata del motore Aurora impiegato dal primo titolo, Obsidian ha stupito tutti distaccandosi radicalmente da esso e sviluppando un nuovo motore chiamato Electron, che di Aurora mantiene solo le caratteristiche base.
Le novità più interessanti riguardano la grafica: Electron consente l'impiego di effetti speciali sofisticati (secondo Urquhart "paragonabili a quelli dell'Unreal Engine 3") e, soprattutto, la realizzazione di aree di gioco più verosimili e organiche. Una delle critiche principali a *NWN*, infatti, era legata alla sensazione che sia negli interni, sia nei luoghi all'aperto le mappe sembravano tracciate su "carta quadrettata". Nel nuovo gioco, i luoghi al chiuso, come le caverne, saranno ancora basati su una griglia, ma il "toolset" fornirà elementi di contorno (stalattiti, escrescenze rocciose, ornamenti...) che consentiranno di dare a essi un aspetto più naturale. Gli esterni, invece, potranno essere realizzati senza costrizioni.



Incendi, grandi magie e altri fenomeni distruttivi modificheranno il paesaggio.



COSA IMPORTEREMO?

N[illegible]ente riferendo al bilancio pubblico nazionale [illegible] Nights 2 del materiale prodotto per l'originale. La mole di contenuti di qualità sviluppati dagli appassionati in questi tre anni è impressionante e, sebbene i cambiamenti operati da Obsidian renderanno impossibile convertire tutto, alcuni elementi potranno essere riutilizzati anche nel nuovo titolo – in particolar modo dialoghi e "script". Tra le cose "da sacrificare" vi saranno, purtroppo, i personaggi giocanti (le differenze di regolamento tra le edizioni di "Dungeons & Dragons" 3.0 e 3.5 rendono il passaggio impossibile) e i contenuti grafici (essendo il nuovo motore Electron troppo diverso dal vecchio Aurora). L'obiettivo di Obsidian, in ogni caso, è di consentire la conversione dei vecchi moduli "con un certo lavoro, ma senza la necessità di ricominciare tutto da capo".

"Vogliamo che i personaggi, giocanti e non, sembrino ancora più vivi"
Feargus Urquhart – Obsidian Ent.

RITORNO AI REAMI DIMENTICATI

Neverwinter Nights era stato criticato per la debole avventura che accompagnava il gioco-base (le due espansioni, *Shadows of Undrentide* e *Orde dal Sottosuolo* hanno presentato trame più interessanti ed elaborate). Considerando che tra i creativi di Obsidian vi sono alcuni degli sceneggiatori più rinomati nel mondo dei videogiochi, le speranze di chi desidera solo gustare un ottimo GdR sono dunque elevate.

La storia avrà nuovamente inizio nella città di Neverwinter, situata nei Forgotten Realms – i Reami Dimenticati (una delle ambientazioni ufficiali di "D&D"). Le vicende narrate, però, saranno indipendenti dagli eventi della prima puntata e il protagonista inizierà nuovamente dal primo livello.

Sono passati anni dalla guerra tra Luskan e Neverwinter, ma la pace è ora di nuovo in pericolo. La tensione crescente tra le città-stato porta instabilità nei territori della Costa delle Spade (già visitati in *Baldur's Gate*). Parallelamente, forze più oscure si stanno muovendo, radunandosi sotto lo stendardo di un Male Antico. Una misteriosa reliquia, caduta nelle mani di un eroe solitario, può essere l'unica cosa che si frappone alla conquista dell'intero Settentrione da parte delle tenebre.

Per dimostrare l'impegno che Obsidian sta profondendo in questo aspetto del gioco basta un dato: il numero di sceneggiatori e creatori di contenuti che ci sta lavorando è il doppio rispetto a quello di *KOTOR II*! La struttura narrativa sarà non lineare (anche se, specifica Obsidian, non totalmente aperta come quella di *Morrowind*). Dalla trama principale si dirameranno molte missioni secondarie e numerose occasioni per il protagonista di compiere scelte morali sia per il bene, sia per il male; anche se l'arco complessivo della trama non varierà, il suo allineamento, le reazioni del mondo che lo circonderà e, di conseguenza, molti passaggi della stessa muteranno dinamicamente in base a tali scelte. Altri elementi, come il suo sesso, la professione e perfino i compagni che avrà con sé, influenzeranno concretamente non solo le reazioni altrui, ma persino i modi con cui certe missioni potranno essere affrontate e risolte. Parlando di compagni, *NWN 2* consentirà a ogni personaggio di averne "alcuni" (gli sviluppatori pensano da due a quattro, il numero non è ancora definito). Questi saranno più caratterizzati e capaci di pensiero indipendente – sia grazie a un'Intelligenza Artificiale generica più sofisticata, sia in base a come sono stati programmati dal creatore dell'avventura (alcuni potranno addirittura sacrificarsi per il giocatore, o tradirlo nel momento più inaspettato).

Una volta di più, non si avrà modo di creare un intero party (come, invece, avveniva in *Baldur's Gate*), ma il nostro gruppo partirà con un eroe solitario e si formerà progressivamente man mano che incontreremo altri personaggi.

IL DEMIURGO DEI MONDI

Grande interesse da parte dei giocatori più creativi circonda i cambiamenti introdotti nel "Toolset", il potentissimo editor di contenuti.

L'utility è stata in gran parte riscritta, partendo con gli strumenti necessari per usare le nuove opportunità offerte dal programma. Queste includono la possibilità di posizionare la "telecamera virtuale" differentemente in base alle varie scene, la creazione di "sentieri di movimento" specifici per personaggi non giocanti e mostri, e, elemento più importante, un nuovo generatore di avventure casuali.

Sarà sufficiente definire il livello dell'avventura, la natura e il nome del cattivo, di quante aree sarà composta e la tipologia delle ambientazioni, ed ecco apparire in pochi secondi un modulo che potrà essere giocato subito o usato come punto di partenza per una elaborazione più raffinata.



FORTEZZE E CITTÀ

O[illegible] interess[illegible] per *NWN 2*. La prima è [illegible] al protagonista, a un certo punto, di impossessarsi di una fortezza (o addirittura di costruirla) e di governarla! La seconda riguarda la gestione del mondo intorno al personaggio. Gli sceneggiatori non vogliono che il giocatore abbia l'impressione di ambienti "statici", dove altri personaggi o mostri reagiscono solo in sua presenza, ma stanno cercando di creare un mondo verosimile, che "vive" indipendentemente dall'eroe. "La speranza," dichiara Obsidian "è che il protagonista, giunto, per esempio, in una città, possa rendersi conto che sta succedendo qualcosa di importante semplicemente guardandosi intorno e debba, quindi, agire per informarsi sugli avvenimenti [illegible] accadendo!"



La qualità della grafica di *Neverwinter Nights 2* rivaleggia con quella di alcuni sparatutto e GdR in prima persona, anche se nel gioco non avremo modo di utilizzare questa visuale.



Il livello di dettaglio delle creature e dei personaggi è aumentato, come è lecito attendersi, ed essi saranno molto più personalizzabili nell'editor, anche se l'inclusione di una utility per creare volti (come in *The Sims 2*) è, purtroppo, alquanto dubbia. Il linguaggio degli "script" del gioco è rimasto più o meno immutato, ma Obsidian ha inserito alcuni ausili che ne faciliteranno l'impiego anche a chi non è particolarmente uso a impiegarli.

L'editing delle varie aree è stato semplificato, associando a ognuna una "linguetta" e consentendo a più zone di apparire contemporaneamente sullo schermo: basterà ciccare sulla linguetta appropriata per passare al volo da una all'altra. In generale, sarà consentito lavorare contemporaneamente su diversi aspetti dell'avventura (dialoghi, script, arredamento delle aree, proprietà di mostri e oggetti...) senza dover ogni volta salvare, aprire, chiudere e riaprire gli strumenti appropriati.

Molto lavoro è stato dedicato a rendere ancora più realistiche le ambientazioni, soprattutto nelle zone selvagge. *NWN 2* presenterà un ciclo giorno/notte con la facoltà di "muovere" nel cielo un sole virtuale (con conseguente variazione di colori e ombre nel paesaggio); piante, rocce, acqua e altri elementi naturali saranno molto dettagliati, e il loro posizionamento più libero. Non mancherà la rappresentazione di fenomeni quali pioggia, vento e neve, anche se per il momento pare esclusa la possibilità di avere variazioni dinamiche nel tempo atmosferico.

LA STRADA DELL'AVVENTURA

Con molti mesi di lavoro a disposizione, Obsidian si sta riservando di riflettere ancora per un po' su alcuni aspetti critici del nuovo *Neverwinter*, primo tra tutti l'interfaccia. Il menu radiale del capitolo iniziale era superficialmente molto "pulito", ma secondo alcuni talvolta richiedeva troppi clic per compiere un'azione. I progettisti stanno così considerando il successo di titoli quali *World of Warcraft*, la cui interfaccia ingombrante permette, però, di accedere velocemente a tutte le funzioni. Nulla, comunque, è stato ancora deciso.

Sia come sia, *Neverwinter Nights 2* eleverà al quadrato le già vaste potenzialità del primo gioco. Forse, tra tutte le innovazioni rivelate finora, quella che ci ha entusiasmato di più è l'implementazione di strumenti che renderanno ancora più facile per i creatori di moduli realizzare contenuti narrativi per le loro avventure. "Vogliamo che i personaggi, giocanti e non, sembrino ancora più vivi," ha detto Urquhart "e che il giocatore, al termine di ogni partita, provi la sensazione di avere realizzato qualcosa che va oltre la semplice sconfitta del cattivo. Progredire, in *Neverwinter Nights 2*, non significherà solo conquistare una spada magica +2 con cui sconfiggere il prossimo demone".

La comunità ha già dimostrato di saper utilizzare quanto servito nel piatto da *Neverwinter Nights* per realizzare cose bellissime. A partire dalla primavera del 2006, è probabile che l'unico limite sarà solo la fantasia. GIOCHI COMPUTER

PENURIA DI MOSTRI?

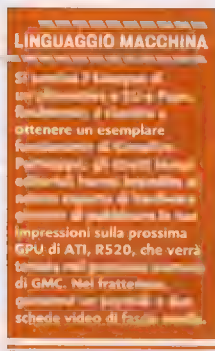
NWN 2 [illegible] vastità di materiale fornito dal gioco originale insieme alle due espansioni e al *Community Expansion Pack*. Il lavoro addizionale in termini di grafica e di animazione imposto dai modelli più dettagliati ha costretto gli sviluppatori a decurtare i contenuti che verranno offerti con la confezione base – probabilmente, perfino qualcosa in meno rispetto all'originale *NWN*. In compenso, le immagini in queste pagine mostrano la possibilità di creare paesaggi e situazioni dal livello di dettaglio strabiliante. Ciò, naturalmente, ri[illegible] un maggiore sforzo anche agli appassionati che v[illegible]





Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE



PROCESSI TELEMATICI

LE bagarre fra i colossi del settore Information Technology vengono spesso dibattute in tribunale, a suon di accuse e avvocati. ATI e NVIDIA hanno scelto un approccio diverso, sicuramente più apprezzato dal pubblico cui si rivolgono: loro si scannano in Rete.

Come pretesti, non usano violazioni del copyright o lo sfruttamento non autorizzato di brevetti: preferiscono mettere in evidenza le falle dell'avversario o lanciarsi in grosse sparate per poi lasciare che i fan e le loro supposizioni facciano il resto. Capita spesso che sui siti più "pettegoli" vengano linkate presentazioni di PowerPoint che dovrebbero rimanere interne a una delle aziende, ma che "sbadatamente" diventano di pubblico dominio. Molto rumore e voci non ufficiali contribuiscono a creare interesse nei prodotti, fungendo da pubblicità "virale", che si aggiunge a quella tradizionale. ATI, in entrambi i modi, sta facendo parlare molto di sé: sia lanciando sul mercato una miriade di schede video (piccole variazioni dei modelli già esistenti), sia continuando ad attirare l'attenzione sul fatto che entro brevissimo sarà disponibile la sua nuova GPU, R520, ora ufficialmente denominata X1800. Dopo mesi di ritardo, mentre leggerete queste righe verrà finalmente svelata l'architettura. Per dare un piccolo assaggio della sua buona volontà, ATI ha lanciato la motherboard Xpress 200 CrossFire, capace di supportare due schede 3D contemporaneamente. Ne leggerete la prova nella pagina accanto, mentre per X1800 dovrete aspettare il mese prossimo. La decisione di presentare separatamente le due novità consente ad ATI di tenere i riflettori puntati su di sé per un periodo prolungato. Almeno inizialmente, però, si esporrà a qualche critica: due X850 XT PE (le attuali punte di diamante dell'azienda canadese) in coppia saranno pur veloci, così come ottimo è il chipset alla base della scheda madre X200, ma in ogni caso chi punta al massimo, ora come ora, non può che scegliere la serie 7 delle GPU NVIDIA, montata su una nForce4. Forse, X1800 ribalterà le carte in tavola, ma CrossFire parte svantaggiata. O meglio, nasce tardi, ponendo sotto gli occhi di tutti che ATI si è trovata costretta a inseguire il suo principale concorrente sotto questo profilo. ATI ha bisogno di stupire con R520, per riuscire a riguadagnare la fiducia persa a causa dei tentennamenti. E mentre sul piano "ufficiale" si parla di CrossFire e delle sue soluzioni di fascia media, in Rete non mancano le speculazioni, gli scoop o presunti tali, i primi benchmark e anche qualche intervento dei vertici canadesi. Stando a quanto circola, R520 dovrebbe avere solamente 16 pixel pipeline, ma risultare competitiva in virtù delle elevate frequenze di lavoro (si parla di 600 MHz per il core e 1,4 GHz per le memorie).

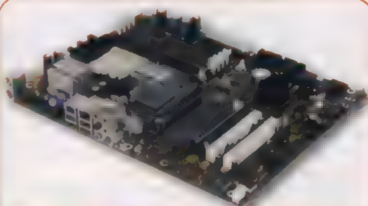
> "ATI si è trovata costretta a inseguire il suo principale concorrente"



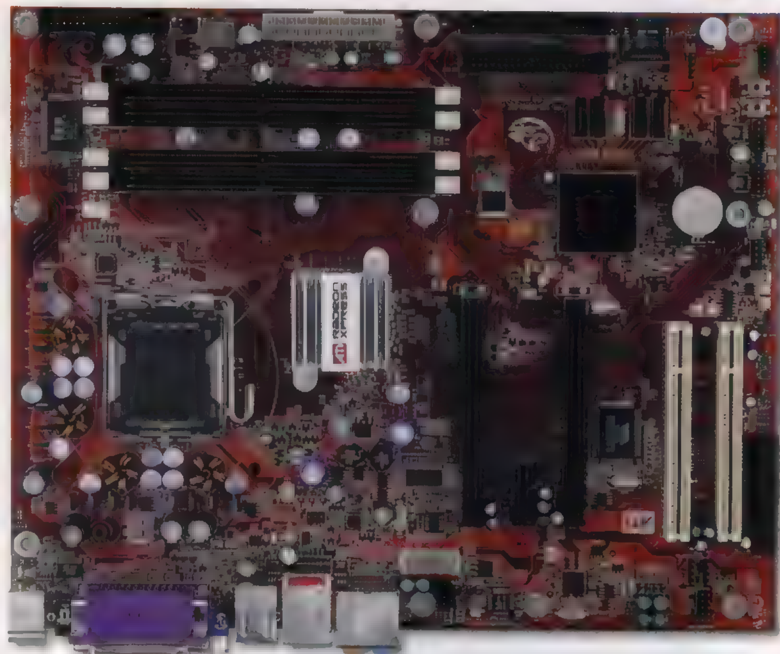
CrossFire richiede la presenza di una particolare scheda che faccia da Master.

ATI stessa, parlando con la stampa, sembra indicare che non esisterà una grossa differenza in termini di prestazioni fra le due architetture, un po' come nello scenario precedente, che vedeva X850 XT PE e 6800 Ultra giocarsi il podio per qualche incollatura. Il sito Hardware Analysis (**www.hardwareanalysis.com**) ha anche postato i risultati dei benchmark ottenuti con quello che, a detta del responsabile, era un prototipo della scheda. I numeri piuttosto deludenti hanno spinto ATI a intervenire, indicando che i valori riportati sono distanti da quelli effettivamente ottenibili con R520. Il tutto non si è svolto, come ci si potrebbe immaginare, tramite i soliti, istituzionali, comunicati stampa. Al contrario, il "match" ha avuto luogo all'interno di una discussione sul forum dell'autorevole Beyond3D (**www.beyond3d.com**). Non sono mancati i colpi di scena, come la pubblicazione dello scambio di mail fra l'autore dell'articolo e il PR di ATI. Che si parli, nel bene o nel male, ma che si parli. Alla fin fine, anche nel campo dell'informatica il pettegolezzo e la fuga di notizie, vere o presunte tali, sono parti integranti del sistema. NVIDIA non è esente dal fenomeno... si vocifera, infatti, che se X1800 fosse veramente più veloce della 7800 GTX, la casa californiana avrebbe già pronta una versione Ultra. Di sicuro c'è che, quando sarà disponibile CrossFire, saranno distribuiti i nuovi driver ForceWare 80.xx, che permetteranno di mettere in SLI anche schede di produttori diversi e con tagli di memoria differente (ma sempre dello stesso modello), oltre che di attivare/disattivare SLI senza riavviare il PC. La battaglia si prospetta dura. GIOCHI COMPUTER

ATI XPRESS 200 CROSSFIRE



- Produttore: ATI
- Distributore:
- Internet:
- Prezzo: € 139



Il prototipo da noi provato dovrebbe risultare praticamente identico alle versioni di Xpress 200 che verranno commercializzate.

ATI, all'inizio poco convinta del potenziale dell'architettura SLI, si è ricreduta e, sebbene con un consistente ritardo rispetto ai piani, è finalmente pronta a competere ad armi pari con NVIDIA. O quasi, considerando che solamente con l'uscita della GPU R520 potrà tentare di riconquistare la vetta delle prestazioni.

Per ora, ci limiteremo ad analizzare la qualità della scheda madre Xpress 200 CrossFire (ovviamente, CrossFire non funzionerà mai su una nForce4) e il tipo di approccio, rimandando al prossimo numero le speculazioni su quale sarà il sistema più potente acquistabile sul mercato. Come abbiamo anticipato tempo fa, l'architettura multirendering di ATI è, per certi versi, più flessibile di SLI e non obbliga a installare due schede identiche per funzionare. Basterà acquistare una X850 o X800 in edizione CrossFire (che farà da scheda Master) e collegarla con un cavetto esterno a una qualsiasi delle schede ATI di ultima generazione, indipendentemente dalla marca, dal BIOS o dalle frequenze di lavoro delle due VGA. Purtroppo, tale flessibilità ha un prezzo: mescolate una scheda a 16 pipeline con una a 12 e vedrete la prima funzionare con quattro pipeline in meno. La frequenza di clock, invece, non viene adattata in nessun modo ed è possibile spingere sino al limite entrambe le GPU presenti.

La scheda Master è praticamente identica ai Radeon attualmente commercializzati, ma incorpora un compositing engine, che si occupa di suddividere il carico fra la due GPU, e include uno speciale connettore esterno, fondamentale per il corretto funzionamento di CrossFire. Ogni GPU si occuperà di calcolare solamente la sua parte di schermo e la invierà al display: il connettore miscelerà il risultato in modo da visualizzare l'intera immagine.

Come nel caso di SLI, esistono differenti modalità di calcolo dell'immagine, alcune capaci di incrementare le prestazioni, altre di migliorare la qualità della stessa, sfruttando un numero impressionante di campioni per l'AntiAliasing, arrivando a 14x (modalità Super AntiAliasing). Lo Scissor Mode e l'Alternate Frame Rendering, invece, sono modalità simili a quelle tipiche di SLI: la prima divide la scena da visualizzare in due parti (orizzontalmente o verticalmente), ognuna delle quali viene calcolata da una scheda video, mentre la seconda fa processare i frame ora all'una, ora all'altra GPU. La novità più interessante rimane il SuperTiling, che divide la scena da calcolare in una scacchiera composta da quadrati di 32x32 pixel di lato, lasciando a una GPU i quadrati pari e alla seconda quelli dispari. Secondo ATI, il SuperTiling è molto efficiente nel caso di scene complesse, in quanto consente di suddividere al meglio il carico di lavoro. Purtroppo, allo stato attuale non è possibile scegliere quale modalità sfruttare: bisogna limitarsi ad attivare il Catalyst A.I. dal pannello dei driver e lasciar

> "Rimarranno delusi coloro che adorano le schede madri tuttofare"

selezionare automaticamente al software. Un limite comune anche a SLI, almeno con le prime versioni dei driver. Non riuscire a "smanettare" con le impostazioni è piuttosto fastidioso, ma considerando l'ottima compatibilità e la capacità di scalare le prestazioni con quasi ogni gioco le si dia in pasto, possiamo considerare accettabile il compromesso.

Insomma, CrossFire funziona bene e, nonostante il cavo esterno per collegare le schede sia tutto fuorché comodo, abbiamo apprezzato la soluzione di ATI, anche per l'ottimo chipset che equipaggia la motherboard. Quest'ultimo ci ha fatto ottenere risultati leggermente superiori all'nForce4 (almeno in edizione AMD, quella che abbiamo testato). La "granularità" dei parametri del BIOS è da lodare, soprattutto se si hanno velleità da overclocker. Rimarranno delusi, invece, coloro che adorano le schede madri tuttofare: ci sono le connessioni fondamentali, compresi RAID 0, 1, 0+1, schede di rete e scheda audio, ma mancano accessori come il RAID 5 e il firewall hardware, che alcuni potrebbero apprezzare.

Ora come ora, non consigliamo di acquistare la Xpress 200 CrossFire: le X850 XT hanno fatto il loro tempo e sono le schede più potenti che si possano installare su questa motherboard. Attendiamo, ovviamente, la nuova GPU di ATI, anch'essa compatibile con il multirendering, che potrebbe rivelare sorprese e ambire a far spiccare CrossFire su SLI. Anche perché, attualmente, il chip integrato nel compositing engine ha delle pesanti limitazioni sulle frequenze massime supportate: oltre i 1600x1200, il refresh non va sopra i 60 Hz. Un problema che speriamo venga risolto con la prossima generazione di schede 3D. GIOCHI COMPUTER

CrossFire è sicuramente un buon approccio, ma la scheda madre Xpress 200 non spicca per dotazione, pur esibendo buone prestazioni e risultando ottima per l'overclock. Sino all'uscita di R520, SLI rimarrà la soluzione più performante.

8

SAITEK CYBORG EVO FORCE

Produttore: Saitek
Distributore:
Internet:
Prezzo: € 89

Caratteristiche Tecniche
Numero Assi: 4
Numero pulsanti: 10 programmabili
POV HAT: Sì
Throttle: Sì
Force Feedback: Sì

IL mercato dei joystick non è particolarmente florido o agguerrito. Di conseguenza, sugli scaffali dei negozi è possibile trovare modelli usciti da anni affiancati ad altri più attuali.

Al di là dei meriti del controller stesso, acquistare un prodotto recente dovrebbe garantire un supporto soddisfacente, soprattutto per quanto riguarda i fondamentali driver. Saitek è una delle poche aziende che ha deciso di continuare a produrre e supportare una linea di joystick, affiancata a quella dei volanti e dei joypad. Nel suo listino si trovano sistemi di volo completi o periferiche meno "impegnative", più economiche e più adatte ai titoli meno rigorosi sotto l'aspetto simulativo.

Il Cyborg Evo Force è praticamente identico al modello standard, con l'aggiunta di un sistema interno che produce l'effetto Force Feedback. Le dimensioni non superano di molto quelle del fratello minore, così come il peso. Di conseguenza, l'impianto che genera le vibrazioni non si dimostra particolarmente potente. Il Cyborg 3D, così come il buon vecchio SideWinder Force Feedback 2 di Microsoft, è capace di generare effetti ben più decisi e convincenti.

Tutto sommato, la resistenza offerta dal Cyborg Evo è comunque percepibile e in grado di regalare qualche emozione con i titoli di natura più giocosa. *Heroes of the Pacific* (recensito a pagina 128) si è dimostrato particolarmente divertente, mentre per simulazioni più rigorose, come *IL-2 Sturmovik*

"Una scelta azzeccata, se ci si diletta con i soli arcade"

Forgotten Battles, l'apparecchio comincia a rivelarsi meno adeguato. I comandi non sono abbastanza precisi e l'effetto di vibrazione non è sufficientemente marcato.

Se ci si diletta con i soli arcade, il Cyborg Evo potrebbe risultare una scelta azzeccata, soprattutto perché è la periferica più ergonomica che ci sia capitata fra le mani. Come nella versione senza Ritorno di Forza, è possibile adattare il Cyborg Evo alle esigenze dei mancini, oltre che modificare l'altezza dell'impugnatura e l'inclinazione della parte superiore.

Insomma, lo afferrerete alla perfezione, indipendentemente dalle dimensioni delle vostre mani.



Svitando le piccole brugole, si potrà adattare il joystick a ogni impugnatura.

Un joystick Force Feedback relativamente economico, ma realizzato con l'obiettivo di essere il più ergonomico possibile. Non è particolarmente preciso, ma per i giochi meno simulativi si rivela adeguato.

7

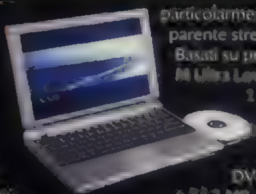
Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

TASTI PERSONALIZZATI

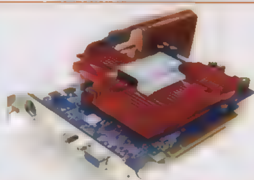
La DX1 di Ergodex punta a soddisfare tutti i giocatori che non trovano ottimale la disposizione dei tasti nelle normali keyboard. Composta da una base in vetro e da 25 tasti liberamente posizionabili, la DX1 consente di disporre liberamente i pulsanti lungo il piano su cui rimangono in sede grazie a un fondo adesivo capace di resistere alle sollecitazioni di una furiosa partita. La confezione include un set di etichette applicabili su ogni tasto, un software per il disegno e la stampa di etichette personalizzate e i driver necessari alla gestione dell'innovativo prodotto. La DX1 non ha ancora un distributore italiano, ma può essere acquistata direttamente dal sito **www.ergodex.com** al prezzo di 149 dollari. Il set di 25 pulsanti aggiuntivi costa, invece, 50 dollari.

SONY PUNTA SUI LED



Tra i nuovi notebook Vaio recentemente annunciati, spiccano i modelli della serie TX, i primi in assoluto muniti di schermi LED. Rispetto ai classici LCD, i display da 11 pollici dei nuovi TX sono del 50% più leggeri e sottili, oltre a offrire un maggiore contrasto. A ridurre il peso dei TX contribuisce anche il telaio in carbonio laminato, un materiale particolarmente robusto, parente stretto del kevlar. Basati su processori Pentium M Ultra Low voltage a 1,2 GHz, completi di hard disk da 80 GB, masterizzatore DVD Dual layer e 512 MB di RAM, i TX non sono particolarmente adatti ai videogiochi, ma sottolineano quella che sarà la futura evoluzione dei portatili.

ASUS N6600 GT SILENCER



- Produttore: Asus
- Distributore:
- Internet:
- Prezzo:

Caratteristiche Tecniche

Pixel Pipeline: 8
Vertex Pipeline: 3
Frequenza Core: 500 MHz
Frequenza RAM: 1.000 MHz
RAM: 256 MB
BUS: 128 bit

IL diffondersi di Home Theater PC e Media Center ha spinto i produttori a concentrarsi su un nuovo tipo di cliente. Non solo la scheda video deve risultare adeguata per giocare, ma deve eccellere nella qualità di riproduzione dei filmati e, possibilmente, rivelarsi più silenziosa possibile, per non disturbare con il ronzio della ventola la visione di un film o l'ascolto di musica.

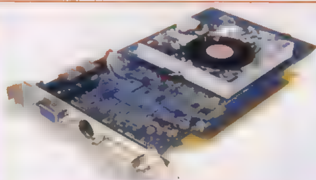
La 6600 GT oggetto di questa prova è, sotto questo profilo, un'eccellente soluzione. Il sistema di raffreddamento passivo la rende completamente silenziosa, non richiedendo alcuna ventola. Lo scotto da pagare è un margine di overclock piuttosto basso e un ingombro non indifferente. I case più affollati difficilmente digeriranno l'imponente dissipatore passivo e in quelli poco aerati la temperatura salirà di parecchio, soprattutto durante le sessioni di gioco. Insomma, i degni compari della N6600 GT Silencer sono i case HTPC di lusso, molto spaziosi, o i voluminosi tower. Molti dei minitower riusciranno a contenerla, ma per evitare di alzare troppo le temperature sarà necessario installare ventole aggiuntive, vanificando i vantaggi del dissipatore passivo.

Le prestazioni non sono particolarmente eclatanti e, nella stessa fascia di prezzo, la Radeon X800 GT è sicuramente più indicata. Se, però, puntate a una scheda tuttofare, da usare anche per guardare DVD e filmati, la soluzione di Asus è ottima, anche grazie al supporto PureVideo della 6600 GT.
Il prezzo relativamente alto è giustificato sia dal particolare sistema di raffreddamento, sia dal software allegato, che include *Xpand Rally* e *Joint Operations*. GIOCHI COMPUTER

Allo stesso prezzo è possibile acquistare schede più veloci, ma il dissipatore passivo della Asus la rende interessante per un utilizzo HTPC o Media Center. Il software a corredo, poi, strizza l'occhio ai videogiocatori.

7

ATI X800 GT



- Produttore: ATI
- Distributore:
- Internet:
- Prezzo:

Caratteristiche Tecniche

Pixel Pipeline: 8
Vertex Pipeline: 6
Frequenza Core: 485 MHz
Frequenza RAM: 980 MHz
RAM: 256 MB
BUS: 256 bit

L'uscita dei nuovi modelli di fascia alta di NVIDIA ha costretto ATI a puntare interamente su quella medio bassa del mercato, sia abbassando il costo delle sue schede video, sia introducendo nuovi modelli. Il risultato è, purtroppo, un delirio di nomi e sigle che non rendono certo facile capire cosa si stia effettivamente comprando.

Sebbene il suffisso X800 sia presente in ogni scheda, le configurazioni disponibili sono parecchie, distinte per frequenze di lavoro, tipo e quantità di RAM, numero di pixel pipeline e così via. La X800 GT vuole andare a contrastare la 6600 GT e non ha troppi problemi a uscire vincitrice dal duello: pur essendo entrambe dotate di 8 pixel pipeline, il prodotto di ATI è caratterizzato da un bus a 256 bit, che schiaccia quello a soli 128 bit della proposta di NVIDIA. Le frequenze sono molto vicine: 475 MHz per il core e 980 MHz per la RAM nel caso di ATI, 500/1000 per NVIDIA.

La X800 GT si rivela perfetta per giocare alla risoluzione di 1024x768, mentre inizia a perdere qualche colpo salendo ulteriormente. Nei titoli meno esigenti, inoltre, il bus a 256 bit permetterà di attivare l'AntiAliasing senza rendere il tutto troppo scattoso. Un prodotto ottimo, che però non può prendere un voto superiore a quello che gli abbiamo attribuito, e tutto per colpa di ATI. La stessa azienda, infatti, per poche decine di euro in più offre la X800 GTO, praticamente identica alla GT, ma dotata di 12 pixel pipeline.
Sul prossimo numero vi proporremo i test. GIOCHI COMPUTER

Una scheda molto veloce, considerando la fascia di prezzo cui viene proposta: sotto i 200 euro non si può trovare di meglio. I pochi euro in più per la X800 GTO, però, rendono quest'ultima più attraente per il giocatore.

7½

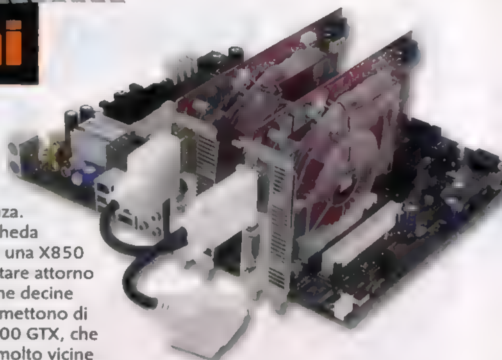
SEMPRE PIÙ SLI

Gigabyte ha presentato un prototipo della sua GA-A8N-SLI Quad Royal Board, basata sul chipset nForce 4 SLI 16x. Si tratta di una scheda madre per Pentium4 munita di 4 slot per schede video. La motherboard riesce automaticamente a suddividere i suoi 40 canali PCI-Express su due o quattro GeForce, fornendo loro alternativamente una connessione 16x o 8x. Per quanto curiosa, la soluzione di Gigabyte non offre vantaggi immediati ai giocatori, dato che i driver ForceWare non supportano ancora una modalità SLI suddivisa su 4 GPU. L'utilità di avere due coppie di GeForce si riflette, per ora, solo nella facoltà di accelerare le immagini 3D di un secondo monitor. Tale limite non sembra frenare Gigabyte, che ha già annunciato di voler produrre una versione della Quad Royal per processori AMD. L'entusiasmo verso le configurazioni a doppia GPU, intanto, continua a contagiare i produttori: Asus ha mostrato le prime immagini di una scheda munita di due GeForce 7800 GT e 512 MB di RAM, completata da un indispensabile alimentatore esterno.

NUOVO AUDIO DA LOGITECH

Il nuovo set 2.1 Z4 di Logitech è composto da due satelliti da 17 Watt e da un subwoofer da 23 Watt, e offre la possibilità di collegare due diverse sorgenti analogiche. I satelliti di questo sistema sono muniti di un singolo cono, circondato da due membrane che dovrebbero elevare la pressione sonora senza creare eccessive distorsioni. Meno elegante dal punto di vista estetico, ma ben più potente da quello sonoro, il set 5.1 Z-5450 si avvantaggia di una connessione wireless dei due satelliti posteriori e di un decoder Dolby e DTS. Con una potenza complessiva di 315 Watt, lo Z-5450 intende soddisfare gli utenti che desiderano la massima qualità sonora per il proprio PC, ma non vogliono riempire la stanza con lunghi cavi. Completo di telecomando, tre ingressi digitali e basi agganciabili alle pareti, il

Analisi delle prestazioni

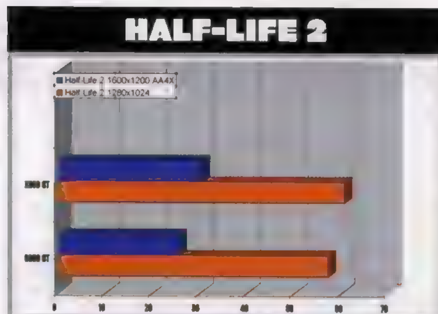


IL pezzo forte di questo mese, CrossFire, parte svantaggiato: le schede più veloci che è in grado di ospitare sono una generazione indietro rispetto allo SLI di NVIDIA e, di conseguenza, non c'è una vera e propria sfida.

Giocando ad armi pari con il suo diretto concorrente (due GeForce 6800 Ultra in SLI), CrossFire ottiene, in molti benchmark, punteggi leggermente superiori, rivelando un quadro simile a quanto ottenuto in modalità scheda singola. Di conseguenza, *Doom 3* andrà più veloce sulle schede NVIDIA, *HL 2* su quelle ATI, mentre gli altri benchmark sono piuttosto vicini come risultati. Aspettiamo, insomma, R520 per mettere sotto torchio la piattaforma CrossFire, che per adesso ci sembra un investimento poco utile, in quanto non consente di aspirare a PC veramente al top.

ATI, considerata la flessibilità per quanto riguarda l'installazione delle schede, indica CrossFire come un'ottima opzione per aggiornare le prestazioni di un sistema dotato di GPU ATI X800 o X850 XT, ma non vediamo tutta questa convenienza. Acquistare una scheda madre Crossfire e una X850 XT PE viene a costare attorno ai 500 euro: poche decine di euro in più permettono di comprare una 7800 GTX, che offre prestazioni molto vicine alle due X850 XT e non richiede di cambiare motherboard e di reinstallare il sistema operativo.

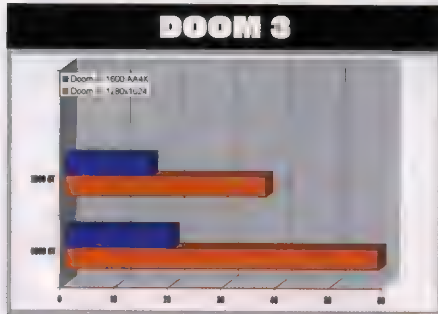
HALF-LIFE 2



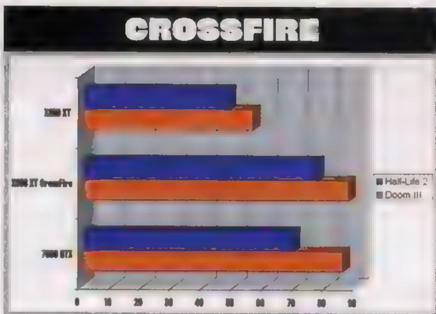
FAR CRY



DOOM 3



CROSSFIRE



Passando alle due schede di fascia media, invece, dobbiamo dire che il trono della "categoria dei 200 euro" passa dalla 6600 GT alla X800 GT, che grazie al bus a 256 bit supera l'avversaria in ogni test, tranne *Doom 3*, solitamente appannaggio di NVIDIA. Questo, per lo meno, alla risoluzione di 1280x1024. Salendo a 1600x1200 con AntiAliasing 4x, invece, le differenze si assottigliano, pur vedendo sempre ATI in leggero vantaggio. In ogni caso, nessuna delle due schede è adatta per essere spinta a questi livelli, ma grazie alla notevole banda passante, la X800 GT a 1600x1200 si rivela ancora competitiva, a patto di rinunciare all'AntiAliasing.
Di contro, la 6600 GT vede un netto crollo superati i 1280x1024.



SISTEMA DI PROVA

I benchmark sono stati effettuati sulla stessa configurazione: un Athlon FX-53 assistito da 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. La scheda madre, escludendo i test con CrossFire, era una nForce4 Ultra. Il tutto veniva alimentato da un Antec NeoPower da 480 Watt.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

miglior set dell'azienda svizzera ha un prezzo di 499 euro.

L'ERGONOMIA SECONDO MICROSOFT

Nella nuova linea di periferiche Microsoft sono due i prodotti che maggiormente interesseranno i videogiocatori: il nuovo Laser Mouse 6000 e la versione Windows Edition dell'Xbox pad. Il mouse, basato sulla stessa tecnologia laser già vista nel Logitech G5 e nel Razer Copperhead, esamina la superficie su cui è poggiato con una risoluzione di 6 Megapixel al secondo, risultando non meno reattivo e preciso dei prodotti avversari. Il Laser Mouse 6000 è munito di un tasto laterale utilizzabile per variare velocemente la sensibilità della periferica e di una rotella completa di tacche, capace di far dimenticare l'inutilizzabile tilt wheel dei precedenti IntelliMouse. Il gamepad Xbox Windows Edition entrerà in commercio a dicembre e sarà identico alla controparte wireless per console, fatta eccezione per il collegamento al PC, che avverrà tramite cavo USB.
Tra i prodotti non specificatamente pensati per il mercato videoludico, merita una menzione la Ergonomic Keyboard 4000, una tastiera dal profilo arcuato munita di una base reclinabile secondo i gusti dell'utente.

1 KW DI POTENZA

Il Turbo Cool 1KW di Power & Cooling è il primo alimentatore ATX in grado di erogare 1.000 Watt di energia. Il numero di connettori riflette la potenza raggiungibile, permettendo l'alimentazione di due schede video PCI-Express, 6 dischi SATA e 8 periferiche da 5V. Offrendo 66 Ampere sulla linea dei 12 V, il Turbo Cool ha dimostrato di riuscire ad alimentare un sistema basato su 4 processori Xeon a 2,6 GHz con 4 Gigabyte di RAM e 8 hard disk. Venduto negli USA al prezzo di 489 dollari, il Turbo Cool 1KW può essere installato all'interno di ogni case ATX e monta due ventole Vantec relativamente silenziose.

NOKIA 8800



- Produttore: Nokia
- Internet:
- Prezzo: € 969

MARCA molto apprezzata dai giovani italiani, Nokia è da sempre attenta alle tendenze e alle esigenze dei propri consumatori.

I suoi smartphone in particolare, seppur non economici, sono sempre stati caratterizzati da un buon rapporto qualità/prezzo.
Un costo elevato, insomma, ma bilanciato da un livello qualitativo all'altezza delle aspettative. Da oggi, purtroppo, c'è almeno un'eccezione...

"Riteniamo che il Nokia 8800 si meriti un posto nel pantheon delle icone del design." ha detto Frank Nuovo, coordinator designer di Nokia Italia. Sarà, ma a noi di GMC questo Nokia 8800 non è piaciuto per niente. "Molta forma, poca sostanza", con queste poche parole si potrebbe sintetizzare il nostro giudizio su questo terminale.

Realizzato con una cover d'acciaio inossidabile, vetro del display antigraffio e con un set di suonerie realizzate, in esclusiva, da Ryuichi Sakamoto (musicista giapponese, noto al pubblico italiano soprattutto come compositore di celebri colonne sonore), il Nokia 8800 è un cellulare "serie 40", perciò non dotato di sistema operativo Symbian (pur Java-compatibile), quindi non particolarmente evoluto, almeno sul piano del software. Questo, però, non impedisce a Nokia di venderlo a un prezzo poco inferiore a due milioni delle vecchie lire! Sarebbe un po' come se vendessero un PC di fascia alta senza Windows (o senza Linux, Unix o un altro sistema operativo decente) e senza, peraltro, la libertà d'istallarlo in alcun modo.

Da dimenticare anche lo scomodissimo tastierino numerico, con pulsanti piccoli e troppo ravvicinati. A poco serve il minuscolo joystick centrale di navigazione, inaffidabile, impreciso e del tutto inadatto a un uso ludico del terminale. Sconsigliato a tutti, ricchi spreconi compresi.

Un "serie 40" che costa uno sproposito. Design raffinato e suonerie griffate non valgono 1.000 euro, almeno per chi ci gioca. **4**

- Buon display
- Grande robustezza

- Niente Symbian (è un serie 40)
- Prezzo inaccettabile

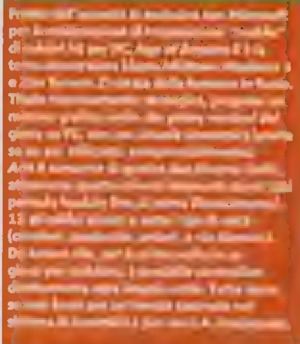
GMC Mobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

AGE OF EMPIRES II





- Produttore: In-Fusio
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
- Versione provata: Nokia N-Gage
- Internet: www.in-fusio.com

Avvincente, completo e innovativo, *AoE II* non è però esente da qualche peccato, non proprio veniale, che ne riduce la giocabilità. **7**

Provato

MOBILE LEAGUE SOLITAIRE 4 PACK



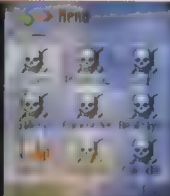


- Produttore: Digital Chocolate
- Prezzo: € 2,99
- Piattaforme: Motorola T720, C343, v710; Nokia Serie 60 e Serie 40; Samsung Serie "E"; LG Serie "VX"; Panasonic X60, X200, X400, X701
- Versione provata: Panasonic X60
- Internet: www.digitalchocolate.com

Una collezione di 4 giochi contenente, in realtà, un gioco solo (fatto male). Non scaricatele (per non sprecare memoria). **3**

Non aprite quella Midlet

Che la potenza di calcolo di alcuni smartphone sia paragonabile a quella di un PC "medio" di qualche [illegible] orsono è cosa risaputa, meno noto è che, dai propri "fratellini maggiori", i cellulari hanno ereditato anche il "lato oscuro della Rete": i virus. I virus per cellulari attaccano direttamente i sistemi operativi, il Symbian in particolare, e i veicoli di contagio più diffusi, al momento, sono le connessioni Bluetooth e i messaggi MMS che (a differenza degli SMS) possono trasportare del codice eseguibile, quindi anche dei virus. Tutti i virus si presentano nella forma di una midlet istallabile nella memoria del vostro terminale; midlet che, nella maggior parte dei casi, ha come nome il titolo di un famoso gioco Java: *Doom*, *Pirates of Carribbean*, *Skulls & Crossbones*, *Matrix* e molti altri. Dietro questi titoli, in realtà, si celano i temibili *CommWarrior* (virus d'origine russa che si propaga via Bluetooth dalle 8 di mattina fino a mezzanotte), *BlankFont* (virus asiatico che sostituisce i font di sistema rendendo impossibile la corretta visualizzazione dei testi nei menu), *Doomboot* (che scarica la batteria nel giro di un'ora e, allo spegnimento, blocca definitivamente il telefono), *Cabir* (che sospende la connettività Bluetooth), *Skulls* (che sostituisce tutte le icone dei menu del telefono con il simbolo dei pirati – teschio con tibie incrociate – rendendole del tutto inutilizzabili) o *Duts* (virus per Windows Mobile che rende inutilizzabili tutti i file eseguibili).
La lista completa dei virus per cellulare, al momento di andare in stampa, ne comprende 52 tipi diversi!
Come difendersi? Esistono in commercio specifici programmi antivirus realizzati "ad hoc" dai principali produttori (Symantec, Norton, F-Secure, eccetera), ma il modo migliore per prevenire il contagio consiste nel non istallare sul proprio terminale midlet di dubbia provenienza (ricevute via Bluetooth da sconosciuti o scaricate da siti Wap poco noti) e nel rendere "non visibile" il proprio dispositivo, nelle impostazioni di Bluetooth.





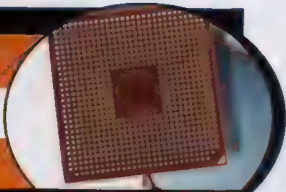
Questo mese il sistema medio si arricchisce di un monitor da 5 ms e di un hard disk con 16 MB di buffer. Nel frattempo, il prezzo del velocissimo FX-57 inizia a calare e Quedex ne approfitta per rendere lievemente meno costoso il Sistema ideale proposto da GMC.

Il Sistema GIUSTO

ANNUNCI RIVELATORI

Tra gli annunci di lavoro che costantemente appaiono sul sito di Microsoft, si nascondeva, di recente, un interessante suggerimento riguardante lo sviluppo della fisica nei giochi. Il colosso di Seattle era alla ricerca di alcuni programmatori in grado di sfruttare le capacità di calcolo delle GPU per simulare realisticamente la collisione degli oggetti. Più precisamente, l'annuncio chiariva che tali programmatori avrebbero fatto parte del gruppo preposto allo sviluppo di Direct Physics, un nuovo componente delle DirectX capace di assecondare le necessità dei più famosi motori fisici, quali l'Havok, il MathEngine e il Novodex. L'esplicito riferimento alle GPU e al motore di Ageia fa pensare che Microsoft punti ad accelerare via hardware la simulazione fisica, sfruttando le capacità di calcolo delle GPU e quelle delle più specifiche schede munite di PPU. L'estinzione dei motori fisici completamente software potrebbe essere ben più vicina del previsto.

▼ PROCESSORE



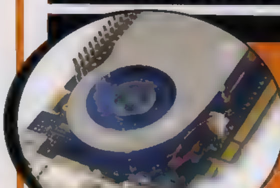
SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 1.080
[illegible]

SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 260
Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150
[illegible]

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon. Mentre l'FX-57, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO



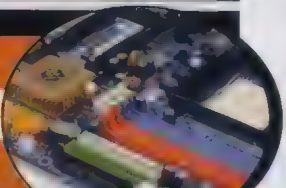
SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX PCI-E in SLI € 1.098
[illegible]

SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 300
PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 DVI – 1 VGA

SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 190
[illegible]

Due 7800 GTX operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE



SISTEMA IDEALE: DFI NF4 [illegible]
nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 [illegible]

SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170
nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

SISTEMA BASE: [illegible]
[illegible]

Il chipset nForce 4, nelle sue tre versioni SLI, Ultra e Standard, anima tutti i sistemi consigliati, che condividono anche il socket 939 e l'utilizzo delle memorie DDR1. La motherboard del Sistema medio si distingue da quella del Sistema base in virtù di un controller SATA II da 3 Gb/s.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: [illegible]
[illegible]

SISTEMA MEDIO: 1 GB Kingston HyperX PC4000 € 200
2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,6 V – Dissipatore Metallico

SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value [illegible]
[illegible] – Dissipatore metallico

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, adatte ad assecondare i moltiplicatori degli ultimi Athlon, così come a spingersi verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si affida a un kit dual channel economico, ma munito di buoni valori di latenza.

▼ CASSE

■ [illegible]
[illegible]

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60
[illegible]

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR

■ [illegible]
[illegible]

■ SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 5 ms

■ SISTEMA BASE: ASUS PM17TS € 279
[illegible]

Tutti i monitor scelti sfruttano l'ultima generazione di pannelli a cristalli liquidi, offrendo un tempo di reazione dei cristalli inferiore ai 10 ms. I due modelli di BenQ sono lievemente superiori al modello di Asus, proponendo una maggiore precisione cromatica. Quest'ultimo, però, è offerto a un prezzo concorrenziale.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro [illegible]
[illegible]

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla sch[illegible]
[illegible]

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ [illegible]
[illegible]

■ SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3540 € 58
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16X – DVD+R DL 8x

■ SISTEMA BASE: Samsung TSH 552U € 48
[illegible]

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i supporti Dual Layer da 8 GB. A dividere il modello di NEC dal più economico Samsung sono una decina di euro e la velocità di scrittura sui DVD +R DL. Il Plextor rimane l'unico ad avere 8 MB di buffer e una interfaccia SATA.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 3 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580
148 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 175
300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB – € 120
200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.860,99	€ 1.862,99	€ 1.116
(limite 5.500)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

PANNELLI HI-TECH

I pannelli multifunzione installabili negli slot da 5.25'' arricchiscono l'estetica dei migliori case, accolgono le memory card più diffuse e offrono un pieno controllo delle temperature di sistema. Ecco tre modelli tanto belli, quanto utili.

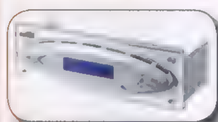
ThermalTake Hardcano 13
€ 55

Un cassetto per hard disk da 3,5", completo di lettore 6 in 1 di memory card, di un totale monitoraggio delle ventole e di un ampio display illuminabile in 8 diversi colori. Perfetto per i case più moddati.



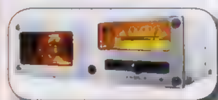
Coolermaster Aerogate 3
€ 45

Un piccolo display che mostra le temperature del chipset, della CPU e dell'hard disk, contornato da 4 pulsanti con cui è possibile di controllare separatamente le velocità di altrettante ventole.



Coolermaster Musketeer 3
€ 41

Un piccolo amplificatore a valvole munito di controllo per il volume, uscita per le cuffie e di un indicatore analogico del voltaggio. Per chi vuole donare al proprio PC un aspetto deliziosamente rétro.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

IL BLU RILASSA

[illegible] generazionali degli slot [illegible] blu intenso, temuto dagli utenti di Windo[illegible] dell'u[illegible] [illegible]arlo, descrivendo i vostri problemi con tenace precisione. La terapia di gruppo, in questi casi, [illegible]

AGP GENERAZIONALI

Ciao Quedex,
ho recentemente installato una GeForce 6600 GT AGP con 256 MB di RAM DDR sulla mia scheda madre Platinix 2, che monta il chipset i845, un Pentium4 a 1,7 GHz e 512 MB di RAM. Aggiornare i driver video e il BIOS della motherboard non è stato sufficiente a far funzionare la GeForce, che mi presenta uno schermo totalmente nero quando faccio partire *Deus Ex: Invisible War*. Lanciare il test delle DirectX non ha dato i frutti sperati. Il manuale della GeForce specifica che, per assicurare il corretto funzionamento della scheda, è necessario uno slot AGP 3.0, mentre la mia Platinix ne monta uno di seconda generazione. Può essere questa la causa del problema?

Fabio



A differenziare gli slot AGP 2.0 dai più recenti 3.0 sono la velocità di trasmissione dati e il voltaggio dei segnali elettrici inviati alla GPU. Pur essendo disegnate intorno ai 2 GB di dati ricevibili dagli slot 8x, tramite un segnale da 0,8V, le GeForce 6600 GT riescono, solitamente, a funzionare correttamente anche alla velocità di 4x e alla tensione di 1,5 V. Il problema da te riscontrato con *Invisible War* potrebbe essere, quindi, di natura software. Il gioco si rifiuta di partire, mostrando una schermata completamente nera, su tutti i PC in cui sia presente una utility per lo sblocco regionale dei DVD, come AnyDVD. Anche alcuni programmi di masterizzazione, quali Alcohol e EasyCD, sembrano poco graditi all'ultimo capolavoro di Warren Spector, che adotta un sistema antipirateria particolarmente sensibile. Effettua, se necessario, delle temporanee disinstallazioni e prova ad avviare altri titoli, in modo da verificare il comportamento della nuova scheda. Un aggiornamento della tua motherboard rimane, comunque, caldamente consigliabile, anche perché un Pentium4 a 1,7 GHz, abbinato a delle memoria SDRAM da 133 MHz, non può in alcun modo spremere al massimo una GeForce 6600 GT. Acquistando un Sempron 3000+ per socket 754, una scheda madre con chipset K8T800 (come la Asus K8V) e 1 GB di memoria DDR spingeresti il tuo sistema verso nuove vette di velocità, sfruttando la 6600 GT e spendendo meno di 200 euro.



Deus Ex: Invisible War non ama chi sblocca la protezione regionale dei DVD.



Quasi tutte le schede AGP 3.0 riescono a funzionare correttamente sui vecchi slot 2.0, ma sono del tutto incompatibili con gli slot 1.0 del 2000/2001.

ROTELLE IPERATTIVE



Ho da poco comprato il set Optical Desktop Elite Bluetooth di Microsoft, ma ho un problema con la rotella del mouse e della tastiera, che risultano decisamente ipersensibili sia in Windows, sia nei giochi. Basta un leggerissimo movimento e le armi all'interno degli sparatutto iniziano a scorrere in modo incontrollabile. Ho già impostato al minimo la sensibilità nel Pannello di controllo, ma non ho notato alcun miglioramento.
È possibile cambiare un parametro nel registro di sistema, così da abbassare ulteriormente la velocità dello scrolling?
Il mio PC è composto da un Athlon 64 3500+, da una GeForce 7800 GTX e da 1,5 GB di RAM.

Giovanni

Liquidi e metallo

I dissipatori ad aria, le classiche ventole montate su grossi radiatori di rame o alluminio, hanno un solo vantaggio rispetto ai ben più efficienti sistemi di raffreddamento ad acqua: la maggiore facilità di installazione. I grandi cilindri radiali di CoolerMaster e le fitte lamelle di Zalman sfrutteranno, in futuro, il design BTX per catturare l'aria fresca all'esterno del case, ma l'arrivo dei processori dual core e l'avvicinarsi delle GPU alla soglia del GHz renderà tali soluzioni inevitabilmente più rumorose. Chi teme le difficoltà di assemblaggio dei kit a liquido forse non sa che in commercio, da qualche mese, esistono case già muniti di tutti i componenti necessari. La serie Rosela, prodotta da Titan, è composta da tower pronti a raffreddare processore, scheda video e chipset tramite tre diversi waterblock. Koolance, un'azienda molto nota tra gli appassionati del modding, produce invece dei midtower Lian Li opportunamente arricchiti di serbatoio, radiatore e monitor delle frequenze. Creare un PC silenzioso, overclockabile e munito di finestra risulta, grazie a prodotti come questi, decisamente semplice. Chi non ha ancora avuto il coraggio di compiere il grande passo abbandoni ogni timore, l'acqua sarà sempre più nostra amica.



Sebbene Windows XP, una volta aggiornato con il Service Pack 2, riesca a riconoscere correttamente le periferiche di input Bluetooth, per avere un completo controllo della Desktop Elite è necessario installare la versione 5.2 del software Intellitype, scaricabile all'indirizzo: **www.microsoft.com/hardware/mouseandkeyboard**. Così facendo, il Pannello di configurazione del mouse si arricchirà di un menu specificatamente pensato per la tilt wheel, con cui sarà possibile definire con precisione la sensibilità verticale della rotella. Non dovrebbe essere necessario agire direttamente nel registro di sistema, ma nel caso il problema persistesse, ciò che devi fare è raggiungere la chiave **WheelScrollLine** all'interno della sezione **HKEY_CURRENT_USER**, e abbassarne il valore numerico. Di base, Windows imposta il valore 3, equivalente a uno scrolling di tre linee per ogni passo della rotella.

NEVER ON LINE

Quedex, aiutami tu!
Da alcuni mesi mi compare il messaggio di errore "connessione fallita, riprova con un altro nominativo" quando cerco di entrare in una partita multiplayer di *Neverwinter Nights*. Ho disinstallato il gioco, cancellato ogni sua traccia nel registro sistema e consultato più volte il centro assistenza, senza ottenere risultati.

Marco

Ennesimo errore provocato dall'azione del firewall di Windows XP. Verifica che il gioco sia elencato tra quelli che hanno libero accesso alla Grande Rete, raggiungendo la finestra **Eccezioni** nella sezione Firewall del Centro sicurezza PC. Se il titolo non è presente nell'elenco, premi il pulsante **Aggiungi programma** e indica il file **nwnmain.exe**.
Se sei connesso a Internet tramite un router, verifica che le porte UDP dalla 5120 alla 5300 siano aperte, dopodiché modifica il file **nwnplayer.ini** alla voce Client Port, cambiando il valore XXXX in 5120.

TASTIERE DA FRAG

Caro Quedex,
nel numero di giugno di GMC ho visto citata, nel Sistema Giusto, la Saitek Gaming Keyboard. Cosa ha di speciale rispetto alle normali tastiere? E soprattutto, è già in vendita il nuovo modello Eclipse?

Trite

La Saitek Gaming Keyboard, a differenza di altre tastiere pensate specificatamente per i videogiocatori, non ha i tasti studiati per sostituire la classica croce WASD utilizzata dagli appassionati di sparatutto. I soli pulsanti aggiuntivi sono quelli posti sul tastierino numerico separato, che può essere programmato in modo da rendere più rapida l'esecuzione di 9 distinte macro. Il prodotto di Saitek ha dalla sua, però, un set di tasti a corsa breve (simili a quelli dei notebook) retro-illuminati e assolutamente silenziosi, perfetti per chi ama le sessioni di gioco notturne e i case moddati. La sua erede Eclipse (non ancora importata in Italia) è priva del tastierino aggiuntivo, ma integra dei pulsanti ancora più morbidi alla pressione. Se utilizzare un layout straniero (cioè privo delle vocali accentate) non ti preoccupa, e non vuoi aspettare l'arrivo dei nuovi prodotti di Logitech e Razer, potresti trovare interessante la WolfClaw Type II, una tastiera corredata da un pad circolare che racchiude tutti i pulsanti più utilizzati dai fraggatori.

ACQUA E HERTZ

Ho overclockato il mio Pentium4 a 3 GHz, fino a fargli raggiungere i 3270 MHz. A questa frequenza,



Neverwinter Nights, come molti altri giochi, non apprezza i Firewall troppo attivi.

Generale | Eccezioni | Avanzate

Windows Firewall sta bloccando le connessioni di rete in ingresso, ad eccezione dei programmi e dei servizi selezionati di seguito. Aggiungendo eccezioni si può migliorare il funzionamento di alcuni programmi, ma possono aumentare i rischi di protezione.

Programmi e servizi:

- Nome
- ☑ Maya
- ☑ Medal of Honor Pacific Assault(tm)
- ☑ Microsoft DirectPlay Voice Test
- ☑ Modulo di esecuzione DLL come applicazioni
- ☑ Opera Internet Browser
- ☑ Painkiller
- ☑ Painkiller
- ☑ pandora_detection
- ☑ PES4
- ☑ quake3
- ☑ Razer Customizer

Aggiungi programma... | Aggiungi porta... | Modifica...

☑ Visualizza un avviso quando Windows Firewall blocca un programma

L'elenco dei programmi non influenzati dal Firewall è visibile nel Centro sicurezza del PC.

Solo per esperti Moduli RAM senza incertezze

Improvvise incompatibilità tra periferiche, file compressi che risultano sempre corrotti e installazioni bruscamente interrotte: i sintomi di un modulo RAM mal funzionante si nascondono subdolamente dietro a errori che parrebbero di natura software. In realtà, se l'efficienza del vostro PC è minata da schermate blu riportanti il messaggio **IRQ LESS OR EQUAL**, e l'[illegible] programmi sembra trovare ogni volta un nuovo ostacolo, è perché probabilmente una delle DIMM contiene delle celle di memoria danneggiate. L'utility **Windows Memory Diagnostic** (WinDiag), creata da Microsoft e scaricabile gratuitamente all'indirizzo **http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp**, risulta particolarmente utile in questi casi, riuscendo ad analizzare ogni singola cella anche quando il guasto è così grave ed esteso da impedire l'esecuzione del sistema operativo. Il programma genera, infatti, un floppy avviabile (o, in alternativa, una immagine ISO salvabile su CD) capace di lanciare automaticamente 6 differenti test e di fornire dei risultati completi nell'arco di qualche minuto. Mettendo in pausa i test (una serie ciclica di letture e scritture) e attivando le opzioni **View Errors by [illegible]mory Module**, WinDiag indicherà [illegible] precisione quale tra le DIMM installate è risultata difettosa. La più approfondita modalità Extended, invece, può essere [illegible] per ore l'affidabilità delle memorie overclockate, o spinte verso i più bassi valori di latenza.

Esistono altri programmi simili a Windiag, come il RAMTest di RightMark, ma l'utility di Microsoft, nonostante la cruda interfaccia testuale, offre risultati più accurati, può essere utilizzata in fase di assemblaggio del PC e funziona anche sui sistemi dotati di 4 GB [illegible]

Windows Memory Diagnostic Setup

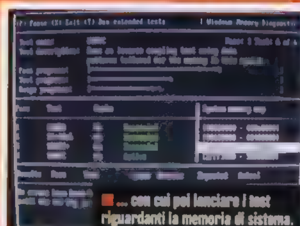
To create a startup disk containing the Windows Memory Diagnostic, insert a floppy disk and click Create Startup Disk.

Alternatively, you can save a bootable CD image to your hard disk.

Create Startup Disk...

Save CD Image to Disk...

WinDiag crea prima un floppy o una immagine ISO avviabile...



... con cui poi lanciare i test riguardanti la memoria di sistema.

la temperatura del processore rimane costantemente vicino ai 60 gradi. Rischio di fondere qualche componente? Potrei, sulla mia scheda Abit AI7, installare un sistema di raffreddamento a liquido? Esistono dei modelli compatibili anche con la mia Powercolor X800 XL AGP?

Sandro

Tutti i migliori kit di raffreddamento a liquido sono muniti di agganci universali, compatibili con tutti i più recenti socket di Intel e AMD, e offrono il waterblock per la GPU come accessorio acquistabile separatamente. Prima di scegliere un modello, valuta attentamente le tue necessità: se preferisci i sistemi interni e hai un case ampio, con ancora qualche vano da 5,25" disponibile, orientati sugli esponenti della serie H di Swiftech o sui WaterChill di Asetek, molto amati dagli overclocker. Se lo spazio all'interno del PC è più angusto, dirigi la tua attenzione sull'Aquagate 2 di Coolermaster (recensito sul numero 107 di GMC) o sull'appariscente Aquarius III di Thermaltake. L'adozione di uno di questi kit dovrebbe allontanare la tua CPU da quella soglia di 66-70 gradi considerata pericolosa per l'integrità dei processori Willamette e Prescott, ampliando ulteriormente i tuoi margini di overclock.

PAUSE DI RIFLESSIONE

Ho notato che su alcuni PC, Windows XP offre la modalità di spegnimento Standby, mentre sul mio sistema non vi è traccia di tale opzione. Mi hanno consigliato di attivare la funzione ACPI all'interno del BIOS, ma sembra già attiva... cosa mi consigli di fare? Lo Standby offre qualche vantaggio?

Doppio B

La modalità Standby di XP salva su hard disk i dati presenti nella RAM al momento dello spegnimento, offrendoti al riavvio la possibilità di ricominciare a lavorare più velocemente. Per attivare questa funzione, devi soltanto entrare nella sezione Schermo del Pannello di controllo, scegliere la scheda Screen Saver, premere i pulsanti Alimentazione e Sospensione, e mettere il segno di spunta alla voce Attiva sospensione. Lo spazio occupato sull'hard disk sarà pari all'ammontare della tua RAM. I dati salvati interessano tutte le applicazioni che non coinvolgono le DirectX. Ritroverai, quindi, il tuo browser aperto sull'ultima pagina visitata, ma per riprendere una partita dall'esatto punto in cui l'avevi lasciata dovrai fare uso dei classici sistemi di salvataggio.

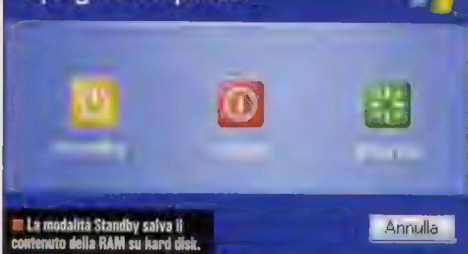
GIOCHI COMPUTER

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



La modalità Standby salva il contenuto della RAM su hard disk.



I kit di raffreddamento a liquido si agganciano a tutti i socket più diffusi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

3 o meno

4-5

6-7

8 o più

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	Risoluzione			
PC Fascia Bassa	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Chi prova i giochi a GMC


Specializzato in:
LEGO Star Wars


Specializzato
Psychonauts


System Shock
Gioco preferito:
GT Legends


ALESSANDRO POLLI
Gioco preferito:
PES 4 con la telecamera


Specializzato in: Portare
Gioco preferito:
PES 5


Star Wars KOTOR II



Alla conquista!

Che sia a turni, in tempo reale o con il pallone, che differenza c'è?

COME avevamo intuito dal mese scorso, il periodo finale del 2005 si preannuncia uno dei più ricchi che i nostri hard disk abbiano mai visto.

Non ci siamo ancora ripresi dagli spaventosi livelli di *F.E.A.R.*, che già dobbiamo prepararci alla conquista del globo terracqueo, a opera di due giganti che si sono dati appuntamento per lo stesso mese dello stesso anno, con la consueta puntualità che caratterizza le uscite su computer. Ensemble Studios ha completato l'eccezionale *Age of Empires III*, di cui leggerete la recensione (solo su GMC!) semplicemente girando pagina, mentre da Firaxis arriva l'attesissimo *Civilization IV*.

Due saghe che ci accompagnano da oltre 10 anni e che hanno scandito l'evoluzione del PC quale macchina da gioco, dai primi vagiti bidimensionali agli inizi degli Anni '90, fino alla fotorealistica maturità contemporanea. Chi vince, nella sfida tra questi strategici? Noi giocatori, ovviamente. Ha ben poco senso confrontare due stili tanto differenti, magnifici nella loro diversità; ha invece *molto* senso provarli entrambi, per scoprire se preferite una gestione a turni, come quella del titolo di Sid Meier, oppure la strategia in tempo reale di Bruce Shelley.

Procedendo con le pagine, troverete la prima recensione italiana di *Pro Evolution Soccer 5*, quella che ormai viene considerata la miglior saga calcistica anche su computer: Raffaello Rusconi ha provato in modo esteso e completo il nuovo capolavoro di Konami, che pare decisa a non trascurare il PC come in passato.

Al volante di Alberto "Pape" Falchi è stata affidata l'esaustiva recensione di *GT Legends*, un simulatore per veri intenditori delle quattro ruote d'epoca; i Simbin saranno riusciti a replicare il colpo di genio avuto con *GTR*?

Di seguito, tanti, tantissimi altri giochi per tutti i gusti: dall'espansione di *Rome TW*, *Barbarian Invasion*, la migliore mai creata da Creative Assembly, alle peripezie ironiche e sopra le righe di *Serious Sam II*; dall'entroterra della Normandia di *Brothers in Arms: Earned in Blood* al calcio gestionale di *FIFA Manager 06*; dalla Berlino del '45 di *Sniper Elite* alle conquiste futuristiche di *Earth 2160*. Un mese davvero ricco, in attesa dei prossimi ancora più promettenti!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE

Age of Empires III .... [illegible]
Civilization IV .... [illegible]
Pro Evolution Soccer 5 94
GT Legends 100
Fable: the Lost Chapters... 104
Rome Total War:
Barbarian Invasion........... 108
Earth 2160 110
Conflict: Global Storm...... 112
NBA Live 06 .... [illegible]
Sniper Elite 116
Viaggio al centro
della Luna........ [illegible]
Legion Arena .... [illegible]
Serious Sam II .... [illegible]
FIFA Manager 06........ [illegible]
Brothers in Arms:
Earned in Blood........ [illegible]
Heroes of The Pacific 128
Remote Assault........ [illegible]
[illegible] .... [illegible]


pag. 82


pag. 88


pag. 94


pag. 100


pag. 104


Gioco preferito: *Civilization IV*


Gioco preferito: *PES 5*


Gioco preferito: *Total Overdose*


Gioco preferito: *Final Fantasy VII*


Specializzato in:
Gioco preferito: *World of Warcraft*


FIFA Manager 06


Fahrenheit





Sparsi per la mappa, ci sono "tesori" guardati da animali selvaggi. Gli Esploratori sono particolarmente efficaci contro questi ultimi.



Due tutorial introducono i concetti più importanti del gioco, ma non sono molto completi.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

AGE OF EMPIRES III AGE OF CONQUEST

Gli Imperatori di Microsoft sbarcano nel Nuovo Mondo, e ne incontrano i paesaggi mozzafiato.

ITALIANO

Age of Empires III verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto e doppiato in italiano: scatola, manuale, programma e voci (l'unica eccezione sono le risposte delle unità, che, come tradizione, rimangono nella lingua della nazione che stiamo comandando). Saranno disponibili, inoltre, due versioni: una "Standard" a 54,99 euro e un'edizione speciale "Limited" per collezionisti a 69,99 euro. Quest'ultima conterrà un DVD addizionale con il "making of" del gioco, un CD con la colonna sonora e una copia demo di AoE III da regalare a un amico. I contenuti speciali non saranno, però, tradotti.



NEL CD E NEL DVD

Il demo di *Age of Empires III* attende tutti gli strateghi sia sul CD 3, sia sul DVD allegati questo mese alle rispettive edizioni di GMC.



CON *Age of Empires III*, torna sui nostri monitor una delle serie di maggior successo nel panorama dei giochi di strategia in tempo reale. Dopo la riuscita digressione nei mondi fantastici della mitologia classica, con *Age of Mythology*, gli sviluppatori di Ensemble Studios riprendono il loro cammino attraverso i secoli.

Age of Empires aveva portato sul PC le meraviglie e lo sfarzo dell'Età Antica, quando Egizi, Greci e Romani dominavano il mondo. *Age of Kings*, il suo seguito, ci aveva accompagnato attraverso i Secoli Bui, fino al Rinascimento, tra castelli, crociate e cavalieri. Ora, un Nuovo Mondo si apre dinanzi ai piccoli conquistatori elettronici: le Americhe sono state scoperte da Cristoforo Colombo e le grandi potenze europee, uscite dai convulsi anni del Medioevo, inviano oltre Atlantico navi cariche di coloni, soldati e speranze.

TERRE LONTANE

Le mappe sono basate sui principali territori delle due Americhe (Dal New England allo Yukon e dai Caraibi alla Foresta Amazzonica) e sono profondamente diverse come geografia, distribuzione delle risorse, abitanti e rappresentazione grafica. Quest'ultima è spettacolare e dà al gioco la palma di RTS esteticamente più bello che sia mai stato realizzato. La cura per i dettagli e la varietà degli stessi è straordinaria e l'acqua di mari, fiumi e laghi è così realistica e cristallina, che si ha l'impressione di poterla bere (un artista ha lavorato per due anni su questo singolo aspetto del gioco). Prima ancora che uno strategico, *Age of Empires III* è un viaggio con il "National Geographic" in alcuni tra i paesaggi più belli del nostro pianeta.

Le idee principali di questo nuovo RTS sono quelle cui la serie ci ha abituato: partendo da un edificio base chiamato Centro Città il giocatore produce piccole unità di lavoratori, chiamate Coloni. Il loro compito è di raccogliere le risorse sparse per la mappa (*AoE III* ne presenta di tre tipi: cibo, legname e oro) e impiegarle per costruire edifici civili e militari. Ogni edificio, a sua volta, è in grado di produrre altre unità utili o avanzamenti tecnologici che migliorano la capacità della nostra colonia di espandersi e combattere.

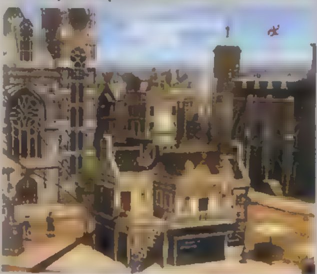
Le partite in skirmish iniziano nell'Era del Nomadismo, quando i carri degli esploratori non avevano ancora trovato un buon posto dove fondare il loro Centro Città e, ogni volta che particolari requisiti vengono soddisfatti, il giocatore può innalzare il proprio livello di civiltà, passando dall'Età delle Scoperte all'Età delle Colonie, l'Età delle Fortezze, l'Età Industriale (in seguito alla rivoluzione omonima) e, infine, l'Età Imperiale. Il periodo temporale coperto va, dunque, dal 1500 fino, approssimativamente, alla guerra tra Stati Uniti e Inghilterra del 1812. Presto o tardi, si incontreranno gli insediamenti di altre civiltà rivali e la competizione per il predominio della mappa si trasformerà in un conflitto vero e proprio. L'espansione *The Conquerors* per *AoE II* aveva già introdotto la conquista del Nuovo Mondo, con la campagna di Montezuma e la facoltà di far scontrare le nazioni del Vecchio Continente con le civiltà Mesoamericane. *AoE III* è, però, interamente dedicato alla conquista delle Americhe e alla nascita delle grandi nazioni che sarebbero sorte dall'invasione europea, come Stati Uniti, Messico e Brasile. Intorno a tale tema ruotano, come vedremo, tutte le principali innovazioni del gioco: l'idea di Città Madre, le relazioni con i nativi e la creazione di rotte commerciali.

"QUI VA TUTTO BENE, MANDATE SOLDI!"

La colonizzazione del Nuovo Mondo (e di altre terre, come Africa o India), era essenzialmente basata sull'invio oltre oceano di gruppi di civili e militari equipaggiati con gli strumenti necessari per

IMPERI OLTREMARE: GRAN BRETAGNA

La Gran Bretagna nacque nel 1707 dalla fusione di Inghilterra, Galles e Scozia. Dominatori dei mari, gli inglesi assunsero rapidamente una posizione di primo piano nella colonizzazione del Nord America, scontrandosi spesso con Spagna e Francia. Dalle colonie inglesi d'oltre oceano sorsero, in seguito alla ribellione del 1776, i moderni Stati Uniti. Nel gioco, questa nazione ottiene Coloni gratis ogni volta che costruisce abitazioni, è versata nell'allevamento degli animali e gode di una buona economia. In battaglia, può combattere con due unità speciali: Arcieri con Arco Lungo (non molto forti, ma reclutabili gratuitamente) e Razzi (proietti incendiari primitivi montati su carri). La capitale è Londra.



IMPERI OLTREMARE: GERMANIA

Con l'esclusione di una breve avventura in Venezuela, i tedeschi non fondarono mai colonie nel Nuovo Mondo. Erano, però, già una nazione molto potente nei secoli XVIII e XIX, e *AoE III* li include per esplorare cosa sarebbe potuto accadere se l'Impero Germanico avesse scelto di espandersi con decisione oltre l'Atlantico. L'economia tedesca non è molto sviluppata e i coloni a disposizione sono meno rispetto alle altre nazioni; ma la cavalleria Ulana, i carri coperti e la possibilità di assoldare mercenari con largo anticipo sugli avversari rimediano a tali deficienze. Oltre agli Ulani e ai carri, la Germania può schierare anche i temuti Doppnelsolder, fanteria speciale dei Lanzichenecchi. La Città Madre è Berlino.



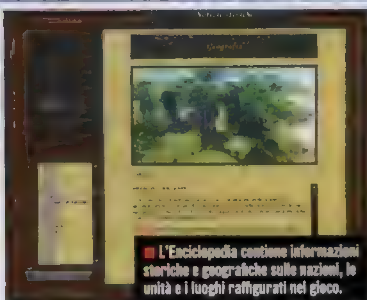


Le unità da trasporto, come i Galeoni, sono utili per portare truppe e coloni oltre fiumi e specchi d'acqua, stabilendo avamposti.

IMPERI OLTREMARE: PORTOGALLO



Tra il XVI e il XVII secolo, l'impero del Portogallo esplorò e colonizzò buona parte del mondo, rivaleggiando con la Spagna, circumnavigando l'Africa con le proprie caravelle e raggiungendo molti territori lontani o sconosciuti come India, Mare Arabico e Sudest Asiatico. In Sud America, gli insediamenti portoghesi avrebbero dato vita, un giorno, al moderno Brasile.
In *AoE III*, i portoghesi schierano una marina molto forte, ottengono un Carro dei Coloni a ogni passaggio di Età e hanno l'abilità di spiare aree della mappa non ancora esplorate. Inoltre, possono affiancare alle loro armate i terribili Caçador, fanti leggeri dotati di una grande potenza di fuoco e capaci di colpire a lunga distanza. La capitale è Lisbona.



L'Enciclopedia contiene informazioni storiche e geografiche sulle nazioni, le unità e i luoghi raffigurati nel gioco.

"Combatteremo in tutti i territori geografici delle Americhe"

fondare insediamenti e usare le risorse del luogo per espandersi – mentre un flusso di rifornimenti "da casa" cercava di sostenere i compatrioti nel modo migliore.

In *AoE III* "casa" è la capitale della nazione che abbiamo scelto di guidare, come Londra per la Gran Bretagna o Siviglia per la Spagna. La città, durante il gioco, è rappresentata in una schermata a parte con uno splendore grafico che ricorda i quadri del XVIII secolo e fornisce ai Coloni sul campo aiuti quali carichi di risorse (cibo, legno o oro), unità militari e tecnologie in grado di fornire bonus sia alla singola nazione, sia a tutte quelle a lei alleate.

I carichi che possono essere inviati sono rappresentati da un "mazzo di carte" virtuali. Ogni carta equivale a un carico ed è giocabile o un numero infinito di volte, o una volta sola (per ottenere un vantaggio "una tantum"). Inoltre, ogni carta è associata a un'Età e non sarà possibile, per esempio, utilizzare un bonus dell'Età Industriale se i nostri insediamenti saranno ancora all'Età delle Fortezze.

Le risorse della madre patria, per quanto immense, non sono illimitate; il nostro sovrano, come politica, invierà dunque aiuti alle colonie più meritevoli, che stanno dimostrando di saper fare un buon lavoro di conquista nei nuovi territori. Tali meriti vengono valutati grazie a un nuovo concetto: l'Esperienza. Tale punteggio simula l'adattamento degli europei nelle nuove terre, le grandi scoperte geografiche e i conseguimenti ottenuti in campo politico, economico e militare. Punti esperienza si ottengono, per esempio, esplorando la mappa, stringendo alleanze con i nativi, aprendo rotte commerciali, scoprendo tesori e, come in un gioco di ruolo, uccidendo gli avversari.

Ogni volta che raggiungiamo un livello adeguato di punti, la nostra Città Madre segnalerà la volontà del sovrano di inviare un nuovo carico di aiuti. Accedendo alla sua schermata, potremo dunque selezionare una carta tra quelle disponibili e, dopo un periodo di attesa che simula il trasporto oltre l'Atlantico, ecco arrivare i rinforzi: nuovi coloni, gruppi di soldati, oro, tecnologie e altro. Le merci arrivano in casse, che devono



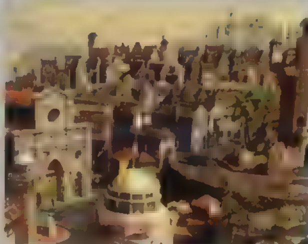
I Messi olandesi sono utili per spiare cosa accade oltre le linee nemiche senza essere visti.

QUADRI DI UNA ESPOSIZIONE

Premesso che la qualità audiovisiva di *AoE III* è così elevata da richiedere *almeno* un sistema di media potenza, rispetto ad altri RTS in 3D abbiamo notato che i requisiti per una partita fluida cambiano molto più radicalmente in base al numero di unità in campo. In generale, su un sistema munito di P4 3GHz, 1GB di RAM e scheda ATI Radeon 9800SE (con un punteggio di 3DMark pari a 12.100), il gioco è sufficientemente fluido a pieno dettaglio se ci limitiamo a una risoluzione di 800x600 (la minima disponibile), e a partite con al massimo 4 giocatori. Fortunatamente, è possibile scalare moltissime opzioni grafiche, quali ombre, riflessi, qualità dei modelli, dettaglio del terreno e così via. A nostro avviso, una partita con tutti i dettagli al massimo e 8 giocatori richiede, come *minimo*, il PC top che trovate nelle pagine del Sistema Giusto!

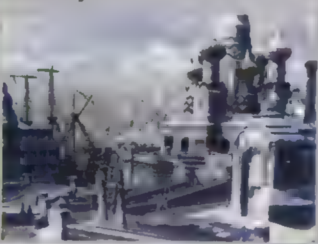
IMPERI OLTREMARE: SPAGNA

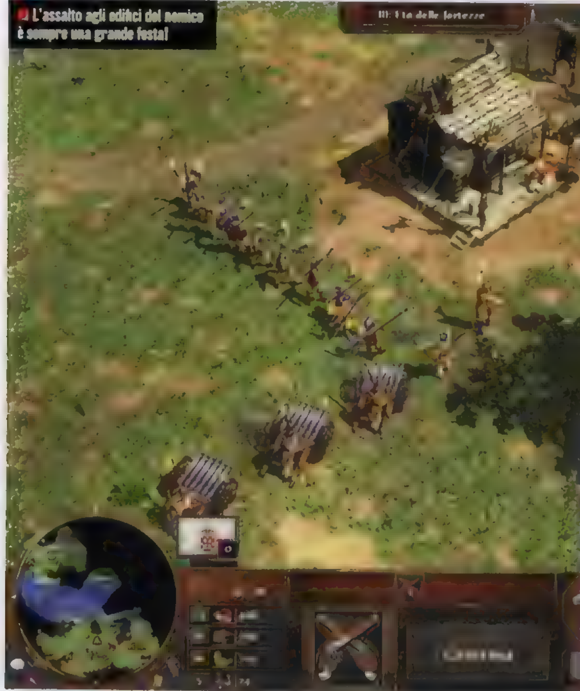
Una delle grandi protagoniste dell'Era Coloniale, la Spagna storicamente dominò regioni vastissime in America Centrale e Meridionale, contribuendo allo sterminio degli imperi precolombiani e arricchendosi in modo spropositato con le merci e i metalli preziosi che provenivano da quelle terre. Ciò condusse a numerose guerre con le altri nazioni, sia in America sia in Europa. Il giocatore spagnolo dispone di una delle migliori forze militari del gioco e ha grossi vantaggi nel combattimento corpo a corpo. Questa nazione può schierare i Rodelero (fanteria pesante con spadoni e scudi), lancieri a cavallo e cani addestrati per la guerra. La Città Madre spagnola è Siviglia.



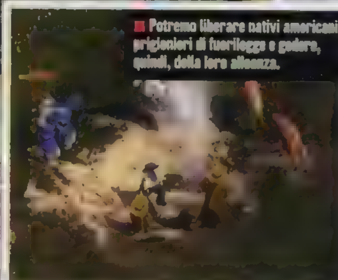
IMPERI OLTREMARE: RUSSIA

Alcuni potranno sorprendersi nello scoprire che anche la Russia partecipò alla colonizzazione del Nuovo Mondo, ma gli Zar fondarono diversi insediamenti in California, Canada e Alaska, prima di ritirarsi e vendere quest'ultima agli Stati Uniti. All'inizio del gioco, dispongono di risorse addizionali e le loro unità di fanteria, sebbene abbastanza deboli, possono essere addestrate a gruppi più rapidamente. Le unità speciali includono gli Sterlizzi (fanteria leggera prodotta in massa) i Cosacchi del Don e gli Oprichnik, i "poliziotti dello Zar"; questi ultimi si muovono a cavallo, sono ottimi nel combattimento corpo a corpo e possono infliggere gravi danni a unità civili ed edifici. La capitale è San Pietroburgo.





L'assalto agli edifici del nemico è sempre una grande festa!



Potremo liberare nativi americani prigionieri di fuorilegge e godere, quindi, della loro alleanza.



SCENARI SU DUE CONTINENTI

Il gioco è distribuito con un completo editor di scenari, lo stesso utilizzato da Ensemble per realizzare le varie puntate della campagna storica. Si tratta di una utility completa e non facile da padroneggiare, che però consentirà ai più creativi di ricostruire situazioni reali e di fantasia nel periodo coperto dal gioco. Interessante è anche il fatto che, essendo l'ordine di battaglia delle principali nazioni europee incluso in *AoE III*, sarà consentito non limitarsi ai conflitti nelle Americhe, ma, per esempio, ricreare le grandi battaglie napoleoniche come Lipsia o Waterloo.

essere aperte e vuotate dai Coloni, mentre i soldati appaiono direttamente sul campo e possono essere impiegati subito.
Un'opzione interessante è data dalla facoltà di fare arrivare i carichi in uno qualsiasi dei nostri Centri-Città o Avamposti (torri di guardia fortificate). In questo modo, se, per esempio, riusciamo a creare una testa di ponte in territorio nemico (magari oltre un fiume) saremo in grado di far sbarcare subito al fronte i gruppi di soldati provenienti dall'Europa.

Le città sono tutte diverse tra loro, non solo graficamente, ma anche nella natura degli aiuti che possono mandarci. Questi ultimi sono legati ai bonus propri di ogni nazione e, per esempio, da Amsterdam (la capitale olandese) dovremo attenderci casse d'oro, miglioramenti economici e strutture difensive, mentre San Pietroburgo garantirà ai coloni russi un afflusso regolare di truppe prodotte in massa, ma qualitativamente mediocri.
C'è di più: l'esperienza totale accumulata dalla nostra Città Madre in *tutte* le partite

> **"Se otterremo buoni risultati, dall'Europa giungeranno aiuti"**

che abbiamo giocato viene sommata e salvata sul computer, e ogni volta che si raggiunge un certo tetto, la città "passa di livello", esattamente come il personaggio di un GdR. Ogni promozione consente di sbloccare miglioramenti estetici per la capitale (come statue, personaggi caratteristici, nuove livree per gli edifici più importanti e altri tocchi artistici) e, più in concreto, nuove carte per il mazzo dei rinforzi. Riguardo quest'ultimo, il giocatore è libero di decidere se giocare con uno standard o se crearne uno personalizzato, mirato sulle strategie apprese nel frattempo nel Nuovo Mondo con quella particolare nazione.

QUA LA MANO, PENNUTO!

I nostri Coloni sono, fortunatamente, più abili di noi nell'intessere rapporti diplomatici con i popoli nativi del Nord e del Sud America! In ogni mappa, troveremo villaggi di indigeni appropriati alla regione in cui staremo giocando, come indiani Tupi e Caribi in Amazzonia, e Comanche sulle Montagne Rocciose.

Per iniziare rapporti di amicizia con una tribù, occorre costruire accanto al loro accampamento un particolare edificio chiamato "Centro di Commercio".




Stringere rapporti amichevoli con i nativi consente di acquisire da loro utili conoscenze.


Possiamo fare arrivare merci e uomini dall'Europa a qualsiasi Centro Città e Avamposto – un ottimo modo per portare subito le truppe al fronte!

IMPERI OLTREMARE: FRANCIA

Unica tra le grandi nazioni ad applicare una politica di diplomazia e alleanza con i nativi americani, la Francia occupò rapidamente i vasti territori del Canada e fondò fiorenti colonie nei Carabi e in Louisiana (nel Golfo del Messico). Grande rivale dell'Inghilterra, combatté contro quest'ultima e a fianco dei neonati Stati Uniti durante la guerra del 1776. Lo sviluppo dell'economia francese è relativamente lento, ma al posto dei Coloni si può contare sui Corridori dei Boschi, che, oltre ad avere le caratteristiche dei primi, sono anche buoni combattenti. L'altra unità speciale è il Corazziere, un cavaliere pesante capace di infliggere danni devastanti. Inoltre, la Francia può avvalersi con più facilità dell'aiuto dei nativi. La capitale è Parigi.



IMPERI OLTREMARE: OLANDA

Dopo il declino della Spagna nel XVIII secolo, fu l'Olanda ad assumere il titolo di "nazione più ricca d'Europa". Il popolo dei Paesi Bassi era particolarmente abile nella navigazione e nel gestire economicamente i propri possedimenti, e questo secondo talento si riflette nel gioco con la possibilità di costruire Banche – edifici che garantiscono un flusso d'oro costante. Militarmente, l'Olanda è più specializzata nella difesa che nell'offesa e le sue unità particolari includono il Messo (esploratore con un grande campo visivo), il Ruyter (cavalleria leggera con potenti armi a corta gittata) e il Fluyt, una nave commerciale bene armata e molto resistente. La capitale è Amsterdam.



Una volta alleati, gli indiani potranno fornire la loro "sapienza" (ovvero utili bonus e tecnologie) e perfino unità militari. Sebbene questo aspetto, all'inizio, appaia poco più di un modo folkloristico per rappresentare i popoli delle Americhe nel gioco, in realtà saper gestire al meglio i rapporti con i nativi potrà fare la differenza tra vittoria e sconfitta. Gli olandesi, per esempio, che sono costretti a pagare i loro Coloni in oro invece che in cibo, troveranno sollievo nell'apprendere la "Lingua Commerciale Comanche", che riduce tutte le spese in oro del 10%. Sulla lunga distanza, tale risparmio si tramuterà in un vantaggio sensibile.

Vale la pena di notare come solo una nazione alla volta possa essere alleata con un particolare villaggio (anche se villaggi diversi, della stessa tribù, sono in grado di stringere alleanze con giocatori differenti). Se i simpatici Inca ci interessano, ma la Spagna è arrivata prima di noi, sarà dunque necessario radere al suolo il Centro di Commercio nemico, prima di edificare il nostro sulle sue ceneri.

L'ERA DEL TRENO E DELLA DILIGENZA

Molte mappe (ma non tutte) presentano anche rotte commerciali già tracciate. Si tratta di sentieri che attraversano i territori di gioco, scanditi da aree particolari, chiamate "Stazioni", in cui si possono costruire Centri di Commercio. I sentieri sono percorsi da mercanti che appaiono a intervalli regolari e, ogni volta che un mercante passa davanti a un Centro di Commercio da noi controllato, guadagneremo automaticamente punti esperienza.

Le rotte commerciali sono migliorabili. All'inizio saranno percorse da singoli individui carichi di merci, ma con il progredire delle Età e della ricerca tecnologica potranno essere trasformate in piste per diligenze e perfino in ferrovie (complete di treni che passano davanti alle varie stazioni)! Un elemento da non trascurare nella nostra pianificazione tattica è che gli investimenti di un singolo giocatore sono sufficienti per far passare una rotta commerciale al livello successivo, ma una volta che ciò accade *tutti* coloro che hanno costruito Centri di Commercio lungo tale rotta ne beneficeranno. Attenzione, dunque, a non spendere risorse solo per scoprire di avere favorito il nemico.

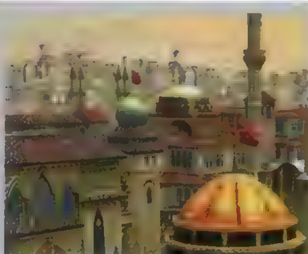
Come nel caso delle alleanze con le tribù di nativi, ogni stazione può essere controllata da un giocatore singolo e deve essere conquistata con la guerra, se altri sono giunti prima di noi. Dal momento che, spesso, questi luoghi sono lontani dalla nostra base di partenza, sarà dunque bene proteggerli con fortificazioni e presidi militari. Spesso si trasformeranno nel fulcro di grandi battaglie e perfino di intere guerre.

"NON COLPIRANNO UN ELEFANTE A QUESTA DIST..."

Questa famosa citazione dello sfortunato generale John Sedgwick, caduto (prima che riuscisse a finire la frase) nella Guerra di Secessione Americana introduce bene

IMPERI OLTREMARE: IMPERO OTTOMANO

Come la Germania, la Turchia non giocò alcun ruolo nella colonizzazione europea delle Americhe. L'Impero Ottomano era, però, una delle grandi potenze dell'epoca e nel periodo raffigurato esercitò una profonda influenza sull'Europa e sui territori asiatici del Medio Oriente. *AoE III* lo include per vedere cosa sarebbe accaduto se i turchi avessero deciso di spingersi oltre il Mediterraneo. L'Impero Ottomano gode di una produzione gratuita di Coloni (generati dai Centri Cittadini) e di un gran numero di unità speciali: i Giannizzeri, il Cannone Abus, la Bombarda Grande e i veloci cavalleggeri Spahi. Le flotte turche usano le Galee: navi a remi leggere, ma capaci di pescare, esplorare e portare truppe. L'Impero è governato da Costantinopoli.





Prima di ogni partita, riceveremo informazioni geografiche ed etnologiche sul territorio di gioco.

DOVE NESSUN EUROPEO È MAI GIUNTO PRIMA...

Ogni nazione di *AoE III* schiera un'unità speciale chiamata "Esploratore", completa di nome e immagine (tutti sono basati su personaggi storici). Questi temerari sono dotati di molti talenti: combattimento, rapidità e la capacità di costruire Centri di Commercio (utile per stringere rapidamente alleanze con i nativi e iniziare ad avvantaggiarsi delle rotte commerciali). Inoltre... non possono essere uccisi! Se un Esploratore viene ridotto a zero punti ferita cade a terra in coma, e non sarà disponibile fino a quando altre unità alleate non arriveranno nella stessa zona a "salvarlo". A quel punto, potremo guarirlo e rimandarlo in giro più pimpante di prima!





le nuove opzioni di combattimento con armi da fuoco. Il periodo considerato dal gioco vide il definitivo passaggio dall'era della spada a quella della polvere da sparo e, in partita, schiereremo dai tradizionali guerrieri corazzati muniti di armi da taglio o archi, ai "moderni" (per l'epoca) lanciarazzi e cannoni a canne multiple.

Pur non essendo un wargame rigoroso, *AoE III* prevede vari tipi di armi da fuoco, di effetto e gittata variabile, e considera fattori quali il tempo di ricarica (lungo per le unità equipaggiate con fucili primitivi). Queste esplosive innovazioni non hanno comunque toccato la tradizionale struttura "carta, sasso, forbice", per cui particolari unità sono più efficaci contro altre e deboli contro terze. I Picchieri continueranno a dimostrarsi devastanti se opposti a una carica di cavalleria, ma le loro lame montate su aste potranno poco contro una scarica di fucilate dei Moschettieri.
Nelle partite in skirmish (fino a otto giocatori, lo stesso limite del multiplayer) l'Intelligenza Artificiale è adeguata.

"Allearsi con i nativi può fare la differenza tra vittoria e sconfitta"

Nella nostra primissima partita in 2 contro 2 a livello Medio (il terzo tra i cinque disponibili), abbiamo distrutto gli avversari (Inghilterra e Olanda) senza alcuna difficoltà. In compenso, l'alleato tedesco (sempre gestito dalla I.A.) si è distinto per le continue richieste di denaro e per il presentarsi con le sue truppe nelle battaglie cruciali quando queste erano ormai già vinte. Sempre a livello medio, la nostra seconda partita è stata un 1 contro 2 in Amazzonia, con il Portogallo; andando da soli contro una coppia di avversari abbiamo fatto più fatica – ma alla fine la vittoria del nostro schieramento è stata, se possibile, ancora più sonora. La I.A. non pare volersi imbarcare in imprese impegnative, lascia al giocatore umano il controllo delle vie commerciali e, in sostanza, può essere battuta se l'attacco è preceduto da una buona preparazione.

Le cose cambiano a livello Difficile (il quarto), soprattutto se si seleziona la velocità Rapida. Il computer si muove discretamente bene e non è raro trovarsi sotto pressione, se non si agisce tempestivamente. Occorre, però, notare come ci voglia diverso tempo per imparare a giocare bene con una data nazione e per comprendere quali tra le molte opportunità tattiche (invio di aiuti, collaborazione con i nativi, investimenti nel commercio...) consentiranno di sfruttare al meglio i suoi punti di forza. Senza dubbio, i giocatori più esperti impareranno rapidamente a espandersi in modo ottimale e a mettere in crisi la I.A. I nostri due test 1 contro 2 a livello Difficile e velocità Rapida ci hanno visto soccombere – ma dato che, nel secondo, gestivamo ormai per la sesta volta gli Olandesi (con una

Fondamentale, quando la nostra città "passa di livello" è decidere quali nuove carte aggiungere al "mazzo delle spedizioni".

UNA STORIA AMERICANA



AoE III presenta una singola campagna, divisa in tre atti e articolata su 24 scenari. La trama si ispira ai romanzi-fiume di James Michener ("Texas", "Alaska", "Caraibi"...), nel senso che racconta oltre trecento anni di storia americana attraverso le vicende di una singola famiglia, i Black. Iniziando con l'assedio di Malta da parte dei Turchi, e la fuga dello scozzese Morgan Black nelle colonie, la campagna si dipana toccando tutti i principali avvenimenti storici del Nord e del Sud America tra il 1500 e il 1850, concludendosi appena prima della Guerra di Secessione. Oltre a Morgan e ai suoi discendenti, incontreremo (e controlleremo) anche molti personaggi famosi, come Simon Bolivar e Gorge Washington.



buona personalizzazione del mazzo dei rinforzi), diciamo che abbiamo ammainato la bandiera con onore!

L'ALBA DI UNA NUOVA ETÀ

La magnificenza di *AoE III* non riesce, comunque, a nascondere alcune rughe nel programma. Dopo qualche partita ci si rende conto di come il gioco sia, fondamentalmente, una versione migliorata di *AoE II* con alcuni fronzoli in più – e addirittura qualche elemento in meno.

Le formazioni per i gruppi di unità sono scomparse e solo l'atteggiamento generale (difesa, carica alla baionetta, fuoco a distanza...) è rimasto. In compenso, l'Intelligenza Artificiale svolge un buon lavoro nel modificare automaticamente la formazione in base alla situazione, incolonnando le truppe durante le marce di trasferimento e schierandole in modo adeguato (per esempio, picchieri in prima linea e fucilieri in retroguardia), quando si arriva a contatto con il nemico.

Un grosso punto debole è la mancanza di un tutorial adeguato: due "lezioni" introducono i fondamenti essenziali del gioco, ma trascurano la presentazione razionale di concetti vecchi e nuovi (come la composizione dei mazzi dei rinforzi o perfino il piazzamento di waypoint multipli per le truppe). Davvero un passo indietro rispetto ai tutorial di *Dawn of War* o dello stesso *AoE II*, che dedicava allo scopo un'intera campagna, quella di William Wallace.

In definitiva, però, Ensemble Studios ha saputo tirare fuori dal cilindro un altro classico e un degno sequel alla serie *Age of*. Non rappresenta, rispetto alla seconda puntata, quel "salto evolutivo" che essa fu rispetto alla prima, ma resta un eccellente RTS dedicato a tutti coloro che amano la Storia e desiderano visitare terre lontane e incontaminate, raffigurate con la miglior grafica mai vista in un titolo del suo genere.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Age of Kings + The Conquerors, Dic 00, 9
Il capitolo precedente, dedicato al Medioevo, è oggi disponibile in versione "gold", ed è ancora un gioco splendido e assolutamente consigliato.

Age of Mythology, Nov 02, 9
L'incursione di Ensemble nel mondo degli dei antichi, in un RTS coinvolgente con eserciti, eroi e mostri mitologici. Complesso, ma molto gratificante.

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Ensemble Studios** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 54,99 (ed. standard); € 69,99 (ed. limitata)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ageofempires3.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con T&L, 2,1 GB HD**
- Sistema Consigliato **Consigliato P4 3 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM con T&L**
- Multiplayer **LAN, Internet (Fino a 8 giocatori)**

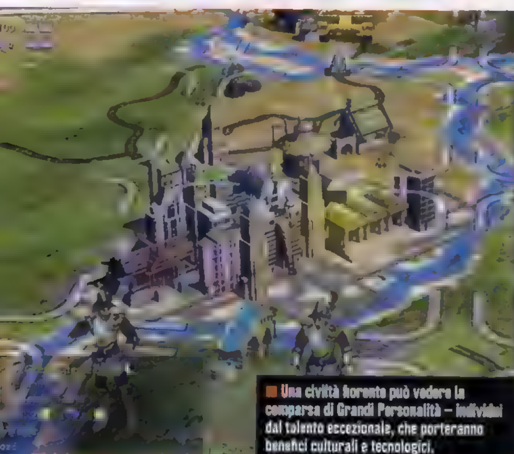
- Grande varietà di strategie
- Paesaggi di gioco splendidi
- I.A. adeguata

- Tutorial inadeguato
- Alcuni concetti di gioco un po' "vecchi"
- Requisiti di sistema elevati

Un titolo graficamente incredibile e dal notevole spessore tattico, seppure la difficoltà di apprendimento non sia elevata. La necessità di sviluppare strategie diverse per ogni nazione ne allungherà la longevità.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
9	9	8	9	8	8


Una civiltà fiorente può vedere la comparsa di Grandi Personalità – individui dal talento eccezionale, che porteranno benefici culturali e tecnologici.


Per gli antichi, il mondo era piatto; per *Civilization IV* no!

GENERE: STRATEGIA A TURNI

CIVILIZATION IV

Firaxis estrae dal cilindro una quarta puntata che ridefinisce il concetto di "eccellenza" nei giochi di strategia a turni.

ITALIANO

Civilization IV **sarà tradotto in italiano per quanto riguarda scatola, manuale e testi.**



PER una volta, una recensione ci ha fatto quasi venire il "blocco dello scrittore". Non perché non sapevamo cosa dire del nuovo *Civilization*, il quarto capitolo di una delle serie di strategici a turni più amate nella storia dei videogiochi, ma proprio per la ragione opposta. Raramente ci siamo imbattuti in un gioco con così tante potenzialità, elementi nuovi e miglioramenti rispetto ai predecessori da ricordare una Cornucopia: il mitico vaso a forma di corno stracolmo di frutti e altri beni, e dai contenuti apparentemente inesauribili!

L'ALBA DELL'UOMO

Nella sua essenza – lo specifichiamo per i nuovi arrivati – *Civilization IV* mantiene intatta la natura primaria della serie: un "simulatore di civiltà" con movimento a turni, che ci pone alla guida di uno tra i diciotto popoli più famosi del nostro pianeta. L'obiettivo: superare la prova del tempo (per citare lo slogan più famoso della serie) conducendo i nostri cittadini dall'oscurità delle caverne alla luce dell'era spaziale. Detto questo, non vi è un solo aspetto del programma che non sia stato radicalmente riscritto e migliorato rispetto alle prime tre puntate.

Ogni partita inizia con la scelta della civiltà che guideremo tra le 18 disponibili, del leader storico che vorremo interpretare, del livello di difficoltà (ben nove, da "Colono" a "Divinità"), e con la definizione dei parametri che caratterizzeranno il mondo di gioco. Questi ultimi includono le sue dimensioni, l'età geologica, la morfologia delle terre emerse (continenti, arcipelaghi, pangea...), il clima (temperato, freddo, tropicale...) e il numero di altre civiltà presenti (fino a 18); le novità includono il livello degli oceani e, soprattutto, un'epoca di partenza per la partita scelta tra Antica, Classica, Medievale, Rinascimentale, Industriale, Moderna, Futura o Casuale.

"Ogni aspetto del gioco potrà essere modificato"

MONDI SENZA CONFINI

La mappa di *Civ IV* è, per la prima volta nella serie, in tre dimensioni, essendo in verità basata sullo stesso motore di *Pirates!* Questa notizia, una volta diffusa, aveva fatto temere che la *Civ* finisse per trasformarsi in un più generico gioco di strategia in tempo reale. Ora che l'abbiamo vista, però, possiamo parlarne solo bene.

La prima conseguenza dell'aggiunta di una dimensione è che ora il mondo può essere... rotondo! Ammettiamo il nostro sbalordimento la prima volta che, trastullandoci con i controlli di zoom, abbiamo scoperto che si era in grado di spostare il punto di vista fuori dall'atmosfera e osservare il pianeta dall'orbita – oltretutto con la facoltà di farlo ruotare a piacimento. Le uniche aree irraggiungibili sono le due calotte polari, perennemente coperte da ghiacci impenetrabili, ma per il resto nulla impedirà alle nostre unità di fare il giro del mondo o di avere dei nemici agli antipodi.

Il 3D ha consentito agli sviluppatori di divertirsi realizzando paesaggi "vivi", unità che si muovono e combattono con animazioni appropriate, e perfino di mostrare gli edifici e altre costruzioni notevoli delle nostre città direttamente sulla mappa. La schermata separata di gestione urbana è rimasta, ma ora gran parte delle informazioni sono davanti ai nostri occhi già nei passaggi a volo d'uccello sulle nostre "polis".

POPOLI IN VIAGGIO

Civ IV **presenta 18 civiltà che, a loro volta, possono essere governate da uno dei 26 leader rappresentati. Alcune di esse, infatti, hanno due leader e, all'inizio della partita, il programma o il giocatore sceglieranno quale interpretare. Ogni civiltà, inoltre, ha bonus e vantaggi a lei propri. La lista include: Americani, Arabi, Aztechi, Cinesi, Egizi, Inglesi, Francesi, Tedeschi, Greci, Inca, Indiani (dell'India), Giapponesi, Malinesi (del Regno del Mali), Mongoli, Persiani, Romani, Russi e Spagnoli.**

SUL TRONO E IN PARLAMENTO

Sono ben 26 i leader rappresentati in *Civ IV*. Alcune civiltà, infatti, possono scegliere di essere guidate da uno tra due personaggi che, storicamente, diedero loro lustro. Ogni leader è caratterizzato da due "tratti" che ne definiscono il comportamento, i bonus che egli porta alla propria civiltà e le strategie che impiegherà nel gioco. Questi includono: Aggressivo, Creativo, Espansionista (nel senso che favorisce la crescita delle proprie città), Industrioso, Organizzato, Filosofico, Spirituale e Economista. Per esempio, i Francesi possono essere guidati da Luigi XIV (creativo e organizzato) o da Napoleone (aggressivo e industrioso). Un'opzione consente, se lo vogliamo, di generare casualmente i tratti dei leader che appariranno nella nostra partita, aggiungendo incertezza ai nostri rapporti con loro.



SUL TRONO DEL MONDO

Importante ai fini di ogni partita è la scelta delle condizioni di vittoria, ovvero del risultato cui una civiltà dovrà pervenire per essere dichiarata regina. Oltre al tradizionale invio di un'astronave su Alpha Centauri, si potrà vincere dominando gli altri militarmente o culturalmente, o perfino dimostrando alla fine di essere stati i migliori "diplomatici" del gruppo. Questa gratificante vittoria si ottiene una volta che nel gioco sono apparse le Nazioni Unite, una delle Meraviglie del Mondo Moderno, e va a chi riceve più voti "dall'assemblea" di tutti i giocatori. Interessante è anche la facoltà di condividere il successo finale con un alleato. Prima di iniziare, si può decidere quali tra queste condizioni saranno valide (una, alcune o tutte).





Al tavolo delle trattative si discute meglio se si ha qualche missile nucleare in tasca...



In *Civ IV* i barbari possono occupare le nostre città e usarle per svilupparsi creando dei fastidiosi "mini-regni" a noi ostili.



La "Civilopedia" contiene, come da tradizione, il riassunto delle caratteristiche di tutte le unità.



"Con questo qui non si può ragionare..." E volano le prime bombe N.



I nostri consiglieri ci daranno suggerimenti su cosa costruire in una città, in base ai settori che vorremo sviluppare.

NORME PLANETARIE

Come sarebbe una partita a *Civ* in cui le varie civiltà non possono dichiararsi guerra, e sono quindi costrette a competere attraverso mezzi pacifici di sviluppo? E una in cui, al contrario, tutti i popoli sono in perenne belligeranza? *Civ IV* consente di esplorare tali ipotesi grazie alla possibilità di personalizzare (prima di iniziare) alcuni aspetti del regolamento. Oltre alla pace o alla guerra perpetua, siamo liberi di impostare il comportamento delle tribù barbare, di decidere di competere contro una I.A. particolarmente aggressiva, di impedire lo scambio di tecnologie tra civiltà e di imporre norme particolari riguardo la conquista delle città avversarie.

"AB URBE CONDITA"

Il cuore di ogni impero di *Civ*, fin dal primo episodio, sono le sue città. Queste vengono fondate da particolari unità dette "Coloni" e rappresentano insediamenti abitati capaci di generare cultura, ricerca scientifica, risorse commerciali e unità di vario tipo.

Ogni città ha un indice di produttività intrinseco che dipende dalla zona in cui sorge e che può essere impiegato per costruire unità civili o militari, o per erigere edifici urbani. Tali costruzioni, a loro volta, espandono le capacità dell'abitato di contribuire alla ricerca scientifica, di generare nuove unità, di rendere felici i suoi cittadini e di migliorare la produttività stessa. Un tipo particolare di unità, i "Lavoratori", è utilizzabile per costruire strade, fattorie, miniere e altri miglioramenti nei territori intorno all'urbe – e il suo impiego può essere completamente automatizzato. Anche la crescita della città è delegabile all'Intelligenza Artificiale (che ne simula il "governatore") o è gestibile personalmente. Nel primo caso, saremo comunque in grado di dare al governatore un indirizzo generico, come cercare di migliorare la produttività o il livello di cultura.

Civ IV riprende dal capitolo precedente l'azzeccatissima idea di "influenza culturale". Ogni città genera tale influenza (marcata da un'area colorata) nei territori che la circondano e più l'abitato produce cultura (grazie a edifici particolari, quali templi o biblioteche), più l'area si ingrandisce. L'area di influenza coincide, a tutti gli effetti, con i confini politici di quel particolare insediamento e più influenze culturali, sovrapponendosi, definiscono i territori controllati da una certa civiltà.

I confini possono essere "aperti" o "chiusi" alle unità di altre civiltà, in base agli accordi diplomatici che abbiamo con esse e, se vengono violati, il rischio di una guerra diviene molto elevato. In compenso, è consentito "conquistare culturalmente" altre città, nel momento in cui il nostro livello è enormemente più



Ogni città mostrerà gli edifici e le meraviglie che vi avremo edificato.



IL MONDO SARÀ DEI SEMPLICI

Il motto degli sviluppatori di *Civ IV*, guidati da Sid Meier, Jeff Briggs e Soren Johnson, è stato fin dall'inizio "via le cose noiose, largo alla strategia". L'elenco di tali "elementi noiosi" è stato compilato ascoltando commenti e richieste dei giocatori nell'arco di due anni, e include l'inquinamento, la corruzione e le rivolte urbane. Ogni concetto è stato sostituito da elementi meno faticosi da gestire, ma altrettanto importanti ai fini dello sviluppo. Per esempio, ora vi sarà un punteggio di "sanità pubblica", che varierà grazie alla presenza di fattori quali dimensione della città, acqua, ospedali, attività inquinanti e cibo, e che ai livelli più bassi potrà condurre a devastanti epidemie.



L'EVENTO STORICO DEL MESE

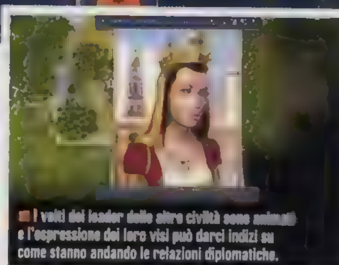
Mentre la divulgazione futura di una o più espansioni ufficiali per *Civ IV* è già pressoché garantita, Firaxis non esclude di pubblicare regolarmente scenari gratuiti per il gioco – scaricabili da Internet. Di questi scenari non si sa ancora nulla di ufficiale, ma una chiacchierata con i responsabili del programma ha lasciato intuire che potrebbe trattarsi della ricostruzione di eventi storici famosi, come la prima guerra mondiale o la conquista del West. La flessibilità dell'editor non esclude, comunque, la proposta di ambientazioni più esotiche, come mondi fantasy o che si rifanno a generi letterari famosi. Un bell'esempio, in tal senso, sarebbe una versione di *Civ IV* imperniata sulla visione futura del mondo ai tempi di Giulio Verne – e speriamo che qualcuno raccolga tale suggerimento!

elevato del loro – un modo non sanguinoso di espandere il proprio impero.
Sul fronte della scienza, il gioco sfrutta l'ormai consueto concetto di "albero tecnologico", una catena di scoperte scientifiche e innovazioni sociali che necessitano di particolari prerequisiti per essere conseguite. Scoprire le Tecniche Minerarie porta alla Lavorazione del Bronzo e, grazie a quest'ultima, si ricercano quella del Ferro e le Tecniche di Forgiatura. Pian piano, attraverseremo le conquiste del sapere umano nei secoli, fino a conseguimenti moderni come il Motore a Vapore, l'Elettricità o l'Ingegneria Genetica. Ogni progresso tecnologico darà accesso a nuove unità, edifici e leggi civiche.

CHIESA E STATO

Il quarto episodio di *Civilization* presenta, per la prima volta nella serie, sette grandi religioni del nostro mondo: Induismo, Buddismo, Ebraismo, Cristianesimo, Taoismo, Islamismo e Confucianesimo.

Tali fedi, ai fini del gioco, sono tutte uguali e l'unica differenza sostanziale è che alcune (come Induismo e Buddismo) sono "raggiungibili" abbastanza presto ai bassi livelli tecnologici, mentre altre richiedono molta ricerca e progresso. La ragione di tale distinzione è che la prima civiltà a "scoprire" una religione trasformerà una delle proprie città nella sua "Città Santa", e chi controlla quest'ultima ne diventerà leader spirituale, con tutta una serie di vantaggi. Alcune civiltà, come gli Indiani,



I volti dei leader delle altre civiltà sono animati e l'espressione dei loro visi può darci indizi su come stanno andando le relazioni diplomatiche.

Con alcune forme di governo, è possibile "sacrificare" i cittadini per aumentare la produzione. Esattamente quello che succede nella redazione di GMC....

partono in possesso di conoscenze-base che consentono loro di accedere più rapidamente alle fedi più antiche; decidere se puntare immediatamente a una dominazione di carattere religioso o se accettare l'influenza altrui diviene, dunque, una scelta importante nelle prime fasi della partita.

"L'Ottava Meraviglia dei giochi di strategia"

La fede si diffonde in modo automatico verso altre civiltà tramite strade e rotte commerciali (un fenomeno incrementabile con la costruzione di luoghi di culto), e può essere portata in zone più remote da particolari unità chiamate "Missionari". Città straniere convertite alla nostra religione ci permettono di spiare i territori loro circostanti (ma solo se siamo i loro leader spirituali), forniscono bonus monetari e incrementano la felicità del nostro popolo. Infine, condividere la stessa fede aiuta sul piano diplomatico, mentre certe opzioni di governo richiedono la presenza di un particolare credo nei nostri territori.

Parlando di politica, i veterani della serie ricorderanno come un tempo esistessero forme di governo "fisse" (quali Monarchia, Fondamentalismo o Repubblica), che davano vantaggi e svantaggi specifici. *Civ IV* utilizza un sistema più flessibile di "leggi civiche" in cui decidiamo la natura del sistema politico in cinque settori: Governo, Lavoro, Legge, Economia e Religione. Per ognuno, siamo liberi di selezionare una tra cinque opzioni: per esempio, per il settore economico possiamo scegliere tra Ambientalismo, Decentralizzazione, Mercantilismo, Libero Mercato e Proprietà Statale. Ogni legge civica ha pregi e difetti, e prima di poter essere impiegata richiede che la nostra civiltà abbia raggiunto un conseguimento sociale o tecnologico adeguato. Così, la Proprietà Statale necessita della dottrina del Comunismo,



Nell'editor di scenari siamo liberi di impostare le relazioni di partenza tra i contendenti, e di iniziare con guerre già dichiarate.

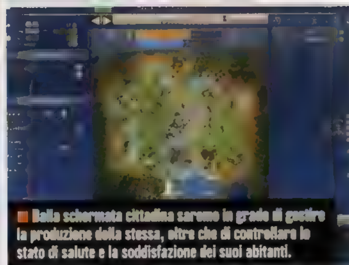



Raccogliendo esperienza in combattimento, le unità possono essere "promosse" guadagnando vantaggi quali un attacco migliorato o la possibilità di curare gli alleati.

CONQUISTE DI GRUPPO

Una delle critiche più forti rivolte a *Civ III* era la debolezza della modalità multiplayer. I progettisti di *Civ IV* hanno lavorato intorno al concetto di multiplayer prima ancora di occuparsi delle necessità del giocatore singolo. Il programma consente di scegliere, all'inizio di ogni partita, tra tre ritmi di gioco Normale, Epico e Veloce. La terza modalità è pensata proprio per il multiplayer (pur essendo disponibile anche in single), con partite che, grazie al ritmo accelerato di costruzione e ricerca di tecnologie, sono completabili in un paio d'ore. Firaxis ha perfino pensato a cosa fare in caso di disconnessione accidentale dalla partita: invece che condannare all'oblio il giocatore sfortunato, il suo ruolo verrà immediatamente preso dalla I.A., e se dovesse riconnettersi qualche tempo più tardi sarà in grado di riunirsi agli altri e andare avanti a giocare senza problemi.




Dalla schermata cittadina saremo in grado di gestire la produzione della stessa, oltre che di controllare lo stato di salute e la soddisfazione dei suoi abitanti.

mentre senza una comprensione scientifica del concetto di Ecologia non riusciremo ad applicare politiche a favore dell'ambiente.

CHE MERAVIGLIA!

Tra gli edifici che possiamo erigere nelle nostre città vi sono le Meraviglie del Mondo (talvolta non sono costruzioni in senso stretto, ma importanti conseguimenti come il Programma Apollo o un Grande Poema Epico). Esse rappresentano il culmine di un enorme lavoro di crescita e sviluppo, necessitano di una civiltà fiorente e, in un certo senso, ne simboleggiano le potenzialità. Portano, inoltre, vantaggi strategici. *Civ IV* presenta tre gruppi di Meraviglie. Le "Minori" sono relativamente semplici da costruire e danno vantaggi di media entità; includono istituzioni come Scotland Yard, l'università di Oxford o Wall Street; le "Meraviglie Religiose" sono una delle novità, e rappresentano Grandi Santuari legati a una particolare fede (il loro scopo è di aiutare a diffonderla). Infine, vi sono le "Grandi Meraviglie del Mondo" vere e proprie; oltre a quelle classiche del mondo antico (come le Piramidi, il Colosso di Rodi e la Biblioteca di Alessandria), Firaxis si è divertita a introdurne anche per le ere successive della storia dell'uomo, e nella lista troviamo non solo la Cappella Sistina o la Torre Eiffel, ma anche diverse sorprese, come Broadway, Internet e... il Rock & Roll!

Oltre alle Meraviglie, il nostro impero può portare alla luce "Grandi Personalità", individui eccezionali (e storicamente esistiti) appartenenti a una tra cinque possibili categorie: Artisti, Mercanti, Profeti, Ingegneri e Scienziati. Tali personaggi compaiono al di fuori del nostro controllo, ma in relazione a quanto bene una città si sta comportando in un determinato settore, e portano benefici che vanno da bonus culturali, alla costruzione di particolari edifici, all'acquisizione gratuita di nuove tecnologie. L'apparizione di più personalità contemporaneamente può segnare l'inizio di una "Età dell'Oro" per la civiltà, con grandi bonus in produttività e felicità del popolo. La lista include nomi famosi quali Einstein, Newton, Platone, Bach, Marco Polo, Leonardo, Michelangelo e perfino Elvis Presley.


Le spie ricordano decisamente Cate Archer di *No One Lives Forever*, e possono sabotare le installazioni nemiche.

PUGNI NELLA PUGNA

In *Civ IV* possiamo schierare oltre ottanta unità diverse: dalle prime milizie armate con randelli alle moderne portaerei (il totale include anche le unità civili, come i Lavoratori). Le nostre forze armate sono raggruppabili in "formazioni" che si muovono e combattono insieme, e finalmente i nostri Coloni in cerca di una nuova patria potranno essere scortati da

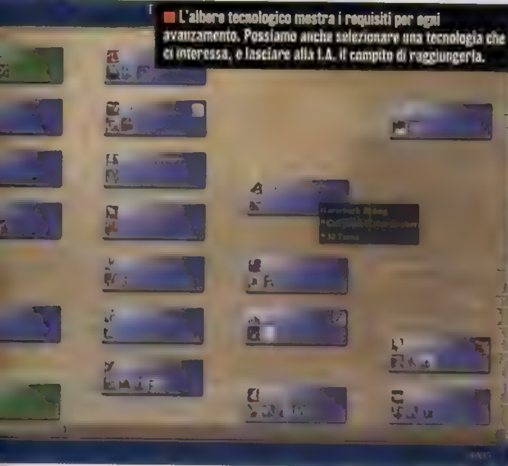
MUSICA TRA LE ERE

A occuparsi delle musiche di *Civ IV* è stato l'amministratore delegato di Firaxis in persona, Jeff Briggs. La cosa non deve stupire, visto che il settore musicale è stato il primo in cui Briggs ha lavorato. La colonna sonora è splendida e include brani di musica classica (Bach, Mozart, Beethoven...) e moderna (con compositori del calibro di John Adams e Christopher Tin). Lo stesso Briggs ha realizzato i temi che accompagnano i filmati delle meraviglie e le relazioni diplomatiche. La musica di apertura di *Civ IV*, intitolata "Baba Yetu", è uno splendido pezzo di musica etnica e corale che ricorda la colonna sonora composta da Hans Zimmer e Lebo M. per "Il Re Leone" della Disney.

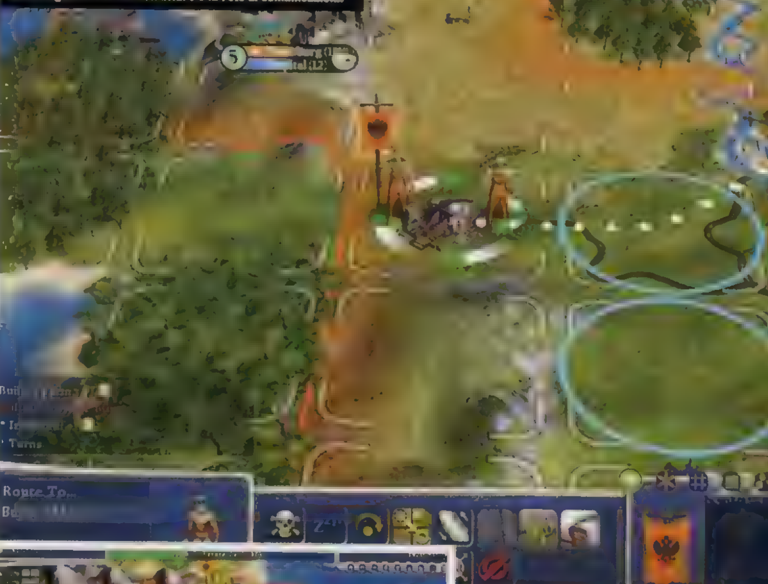
IL FABBRICANTE DI UNIVERSI

Tra le opzioni più interessanti per gli utenti creativi c'è quella di entrare nell'editor di *Civ IV* direttamente dalla schermata di gioco. Selezionando dal menu l'opzione WorldBuilder ("costruttore di mondi", in italiano) abbandoneremo la partita e riveleremo tutta la mappa. Una serie di strumenti ci permetterà, quindi, di modificarne la geografia, di intervenire sulle varie civiltà (posizionando o togliendo nuove unità, dando loro tecnologie addizionali, decidendo le loro attitudini diplomatiche...) e, in generale, di operare su tutti gli elementi dello scenario che staremo costruendo, inclusi i contenuti delle città. Una volta che saremo soddisfatti, potremo sperimentare immediatamente le modifiche fatte rientrando in partita e continuando a giocare. Ogni mappa, inoltre, è esportabile in formato testo e le sue caratteristiche fondamentali possono essere editate senza neppure dover far partire il programma.





L'albero tecnologico mostra i requisiti per ogni avanzamento. Possiamo anche selezionare una tecnologia che ci interessa, e lasciare alla I.A. il compito di raggiungerla.



Le unità dei "Lavoratori" possono essere gestite manualmente o automatizzate, dando loro ordini precisi su come migliorare le infrastrutture e la rete di comunicazioni.



Una personalità famosa può essere "spesa" per ottenere un progresso tecnologico immediato.

Basta indicare il punto in cui vogliamo muovere un'unità, per far apparire il suo percorso e il numero di turni richiesti.

militari che si muoveranno con loro. I combattimenti avvengono cercando di occupare una casella su cui si trova il nemico e sono influenzati da fattori quali la forza intrinseca dei combattenti, il loro livello tecnologico (dei lancieri non potranno più fermare un carro armato!) e il terreno in cui si svolge lo scontro (foreste e colline, per esempio, daranno bonus difensivi).

Un'innovazione interessante è che le unità che sopravvivono ai combattimenti acquisiscono esperienza e, una volta raggiunto un livello sufficiente, vengono "promosse", guadagnando un miglioramento intrinseco. *Civ IV* prevede oltre 40 tipi di promozione diversi, come una capacità di combattere migliorata, l'adattabilità a particolari tipi di terreno (unità "forestali" si difenderanno meglio in boschi e giungle), mobilità extra o l'abilità di curare degli alleati nella stessa casella. Inoltre, le unità veterane potranno essere promosse a un livello tecnologico superiore (pagando), quando la ricerca scientifica avrà conseguito i requisiti necessari, e conservare la propria esperienza.

CREATIVITÀ SENZA LIMITI

La facoltà di creare Mod per un gioco è ormai tra le caratteristiche principali, per i titoli che cercano successo e longevità. *Civ IV* desidera stabilire il nuovo standard fornendo alla comunità gli strumenti per personalizzare tutti gli aspetti del titolo, accompagnati dalla massima facilità di impiego.

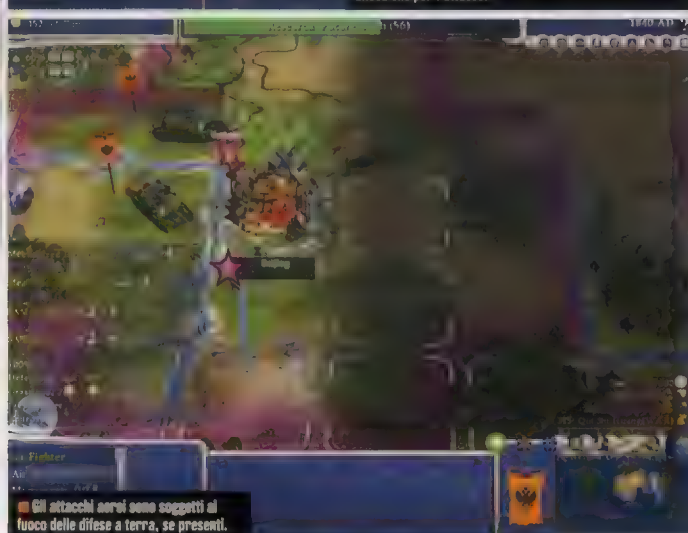
L'utility più immediata è il tradizionale editor di mappe, che è stato potenziato e a cui si accede direttamente dal gioco. A molti basterà tale strumento per realizzare scenari interessanti, ma Firaxis non si è fermata qui. Tutti i dati

"La religione, ora, avrà una grande influenza"

che definiscono i vari aspetti del gioco (unità, effetti del terreno, controlli della camera, script audio, dimensioni grafiche dei vari elementi...) sono conservati in file XML (eXtensible Markup Language). Modificando tali file, si alterano i valori corrispondenti nel gioco, cambiando così le caratteristiche delle unità, la velocità di costruzione delle stesse (e di qualunque altra cosa), le scale di grandezza di specifici componenti del paesaggio, le capacità di spostamento e così via. Creando file XML appropriati si è perfino in grado di aggiungere nuove civiltà alle 18 già presenti.

I più esperti hanno accesso a un livello di manipolazione ancora superiore utilizzando Python, un


Civ IV favorisce l'impiego di "armi combinate", come la collaborazione tra carri ed elicotteri militari. Le unità ora hanno però solo un valore di combattimento, sia per la difesa che per l'attacco.


Gli attacchi aerei sono soggetti al fuoco delle difese a terra, se presenti.


Come in *Empire Earth II*, potremo tracciare segnali e scrivere messaggi sulla mappa, così da comunicare le nostre intenzioni agli alleati.

Nelle viste dalla "stratosfera" è consentito evidenziare sulla mappa la posizione di risorse e unità, oltre a dati sulla nostra espansione culturale e religiosa.





linguaggio di scripting molto potente, così da intervenire sull'interfaccia, sulle componenti algoritmiche del gioco (come il generatore di mappe), sulle routine di combattimento, sugli eventi e le cause che li provocano e perfino sull'Intelligenza Artificiale. Per esempio, un modder potrà decidere che, in situazioni particolari, una civiltà dichiari automaticamente guerra o che un evento scatti nel momento in cui una certa unità raggiungerà una precisa posizione sulla mappa.

Infine, entro i primi mesi del 2006 Firaxis distribuirà gratuitamente il proprio *AI Software Developer's Kit*. Questa utility consentirà ai giocatori di creare, letteralmente, il gioco dei propri sogni, dal momento che solo gli elementi fondamentali del programma (motore-base, sistema grafico e codice network) non saranno alterabili.

Né la serie di *The Sims*, né *Morrowind* (per citare due titoli la cui potenzialità è stata accresciuta esponenzialmente dai Mod) avevano dato ai fan strumenti così potenti. In Firaxis gira una scommessa informale: se uscirà prima il Mod dei fan su "Il Signore degli Anelli" o se verrà battuto sul tempo da quello su "Guerre Stellari".

IL MEZZO DEL FUTURO... IL MEZZO DEL FUTURO...

Perdonateci, dunque, se chiudiamo con questa citazione da "The Aviator" di Martin Scorsese, ma le potenzialità di *Civilization IV* ci hanno fatto girare la testa. E, come bonus, non dimentichiamo che il gioco è già un titolo di strategia a turni straordinario nella sua versione base, con un livello di coinvolgimento elevatissimo e una rigiocabilità pressoché illimitata.

Se per questo inverno avete progettato di fare naufragio su un'isola deserta e sul vostro computer portatile c'è spazio per un gioco solo, installate l'ultima fatica di Sid Meier e soci. *Civilization IV* è l'Ottava Meraviglia dei giochi di strategia su PC!



Vincenzo Beretta

ALTERNATIVA...

Rise of Nations, Mag 03, 8
Un viaggio attraverso i secoli, ma con una giocabilità in tempo reale. Progettato da uno dei creatori dell'originale *Civilization*, è ancora uno dei titoli migliori nel suo stile.

Europa Universalis II, Mar 02, 8
Un classico che ci mette alla guida di una nazione, portandoci dalla guerra dei Cent'Anni (1419) al periodo napoleonico (1820). GMC lo ha allegato nel numero di gennaio 2005 dell'edizione Budget.

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Distributore **Take Two Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.CivAnon.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,6 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet (fino a 18 utenti)**

- Migliorato in ogni suo aspetto
- Impossibile staccarsene
- Grande supporto per i Mod

- Grafica carina, ma non eccelsa
- Alcune unità appaiono sproporzionate
- Iniziare nelle ere avanzate diminuisce la giocabilità

Un salto qualitativo immenso per uno degli strategici a turni più belli di sempre. Facile da giocare, complesso nelle strategie, epico nello scopo e con la possibilità di raffigurare qualsiasi ambientazione grazie ai Mod.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MODDABILITÀ
7	8	9	9	8	9


I tratti somatici del campione brasiliano Kakà sono stati riprodotti con grande cura.



Il fenomeno Ibrahimovic regala anche in *PES 5* numeri di alta scuola.

GENERE: SIMULAZIONE DI CALCIO

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Kakà, Ronaldinho, Ronaldo, Robinho e Adriano. E chi lo batte il Brasile? Magari giocando a *PES 5*...

IN ITALIANO E SU DVD

La simulazione di Konami è stata completamente tradotta in italiano.
La telecronaca è affidata al solito duo Marco Civoli e Mauro Sandreani. *PES 5*, inoltre, viene distribuito solo in formato DVD.



È possibile migliorare ogni anno una simulazione pressoché perfetta? Se si tratta della serie calcistica *Pro Evolution Soccer* (conosciuta nel paese del Sol Levante con il titolo di *Winning Eleven*), la risposta è – senza dubbio – affermativa. Se il rivale storico (la serie *FIFA*) si trova nella scomoda posizione di inseguire per ritrovare quella qualità perduta, ciò significa che Konami è attualmente la software house numero uno al mondo per creare simulazioni calcistiche!



Il punto di forza della serie *PES* è da ricercare nella sua straordinaria giocabilità, nella straripante longevità e in un "realismo" che non ha eguali nel campo delle simulazioni sportive. Nel nuovo atteso *Pro Evolution Soccer 5*, KTYO (il team di Konami che si occupa dello sviluppo) non si è limitato a migliorare il collaudato impianto di gioco, ma ha perfezionato il motore grafico, prestando particolare attenzione alle leggi fisiche che regolano il movimento della palla di cuoio. È stato compiuto un ulteriore passo in avanti verso il realismo assoluto: *PES 5* non è un semplice aggiornamento, ma rappresenta il definitivo salto di qualità della serie calcistica di Konami. I programmatori di KTYO hanno lavorato con solerzia e dedizione, aggiustando la "mira" in tutti i settori "portanti" della simulazione. Sin dai primi istanti sul rettangolo di gioco, è facile notare come il "realismo" sia il denominatore comune della simulazione. A guadagnarne, sono la qualità complessiva del prodotto e gli amanti del "bel giuoco". Meno automatismi, maggior controllo nei movimenti dei calciatori e un ritmo decisamente rallentato: queste sono le chiavi di lettura per apprezzare il titolo sfornato da Konami.

> "I portieri sono molto più reattivi di quelli visti in *PES 4*"

Le prime partite offriranno, in pochi minuti, uno squisito assaggio del banchetto succulento che sta aspettando il giocatore: basta impostare qualche trama offensiva con il "metronomo" Pirlo o con il "doppio pivote" Guti davanti alla difesa nella posizione di playmaker, per capire cos'è cambiato da *PES 4* a *PES 5*. Calciatori che pressano e "chiudono" ogni varco del cerchio di centrocampo alla Gattuso o alla Cambiasso, fasce bloccate e pochi istanti per ragionare. Assolutamente fantastico, drammaticamente realistico. È stupendo osservare le battaglie che si formano in mezzo al campo, con continui rimpalli e passaggi frenetici da una parte all'altra. Vedere Vieira che prende posizione e fa

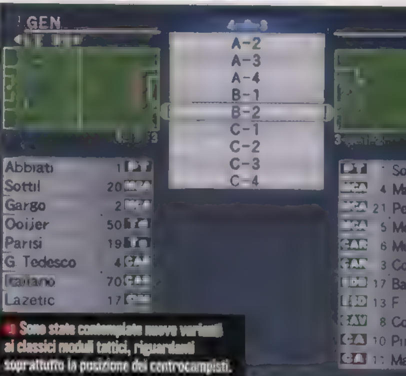
NEL CD E NEL DVD

Nel CD 3 dei demo e nel DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC troverete il demo di *PES 5*: quattro squadre da provare e un tempo per saggiarne le potenzialità. Mandate i replay dei gol più spettacolari all'indirizzo: gmcareadesign@futureitaly.it. I più belli saranno inseriti nel DVD di ogni mese.

GLI ARBITRAGGI

Collina avrà pure abbandonato la classe arbitrale italiana e mondiale, ma in *PES 5* le prestazioni delle giacchette nere sembrano più convincenti del solito. Il fuorigioco, a parte qualche caso da super moviola alla Biscardi, viene fischiato quasi sempre e in modo corretto. La regola del vantaggio è stata implementata con maggiore convinzione, mentre è finalmente possibile capire quando viene sanzionato un fallo di mano. Un capitolo a parte merita la cosiddetta "severità arbitrale": abbiamo notato la tendenza a fischiare in modo eccessivo qualsiasi contrasto in mezzo al campo (basta usare il raddoppio in modo sistematico per notarlo) e il cosiddetto fallo di sfondamento. Gli arbitri non guardano in faccia nessuno e puniscono aspramente i contrasti di spalla. Attenzione, poi, ai falli di "confusione" in area di rigore...





Sono state contemplate nuove varianti ai classici moduli tattici, riguardanti soprattutto la posizione dei centrocampisti.

UNA QUESTIONE DI FISICO

Una buona preparazione atletica è la chiave per "dominare" nel calcio del nuovo millennio. I calciatori in *PES 5* sono soggetti a una serie di infortuni di diversa natura. Le condizioni fisiche possono essere "alterate" da molteplici variabili: le entrate/contrasti alla Materazzi, uno stato di forma non propriamente esaltante (vedi Ronaldo), il clima (giocare sotto un sole cocente o su un campo innevato sarà diverso) e la tensione nervosa (la componente psicologica è importante, vedi Milan nella finale persa a Istanbul). Poi ci sono i giocatori soggetti agli infortuni e basta un fallettino per metterli definitivamente KO.

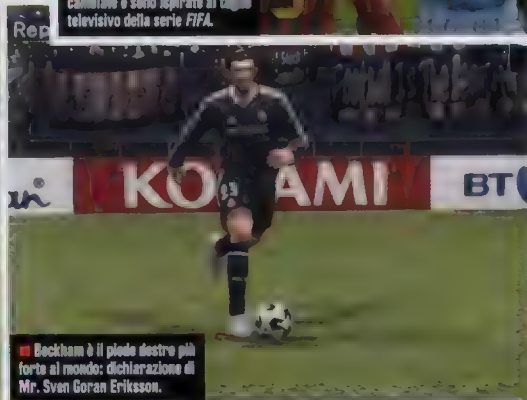




Le scene d'intermezzo sono cambiate e sono ispirate al taglio televisivo della serie *FIFA*.



La gestione dei calci di punizione non è stata stravolta rispetto alla passata edizione. Il tutto, però, funziona meglio.



Beckham è il piede destro più forte al mondo: dichiarazione di Mr. Sven Goran Eriksson.



valere il suo metro e novanta abbondante spingendo a terra Veron, oppure Ibraimovich che ribatte colpo su colpo le "attenzioni" di Materazzi è qualcosa di superlativo. I contrasti tra i calciatori sia con il pallone a terra, sia con la sfera in aria sono mutati rispetto alle precedenti versioni di *PES*. Ma il cambiamento più evidente lo si avverte nel controllo della sfera: basta dare un'occhiata ai vari Kakà, Ronaldo, Zidane per apprezzarne i cambi di direzione senza la preziosa palla incollata ai piedi. È bello restare sorpresi nell'osservare Vieri che protegge la sfera per far salire il baricentro della squadra, oppure Adriano e Stam che si affrontano in un contrasto aereo... I contatti fisici sono molto più credibili che in passato, mentre è aumentato in modo esponenziale il numero dei falli e dei contrasti gratuiti o involontari subiti, nonché la tipologia degli infortuni. Giocando con campioni di livello assoluto quali Totti e Ronaldinho è magnifico dipingere calcio, disegnando traiettorie illuminanti per gli inserimenti degli attaccanti o eseguire colpi di tacco maestosi, "pedalate" o "elastici".

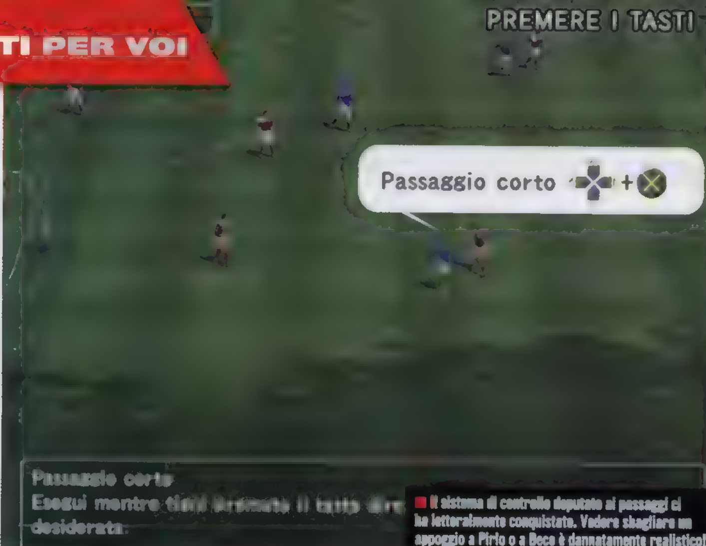
Comunque, i calciatori in *PES 5* assumono fattezze quasi "umane", rispetto al passato recente sono meno "cecchini" sotto porta e commettono molti errori nel passare il pallone. Fermare un Adriano lanciato a rete è sempre un'impresa improba, ma è davvero bello osservare il centravanti dell'Internazionale sbagliare qualche facile occasione davanti al portiere. Così com'è impagabile notare come un grande giocoliere quale Zidane non abbia più la palla incollata al piede, ma sia capace di sbagliare anche lui qualche semplice appoggio. Infatti, una delle grandi novità di *PES 5* riguarda il sistema di controllo: i passaggi sono stati resi un po' più complicati. Vi capiterà in più di un'occasione di notare un compagno libero, ma di non riuscire a servirlo tempestivamente. Mentre si calcia, è necessario prestare attenzione alla posizione del giocatore e alla sua distanza rispetto al pallone. Il livello simulativo è aumentato nettamente e fattori quali equilibrio e controllo della sfera si rivelano essenziali in *PES 5*: passare il pallone con un Emerson, Lampard o Rijkaard è diverso dal farlo con un Makelèle, Keane o Blasi.

Possedere un centrocampista abile nella fase di impostazione è fondamentale, soprattutto, per spezzare in due le difese particolarmente arcigne. In poche parole, è "richiesto" avere nella propria squadra atleti dotati di buona tecnica. È difficile tagliare fuori la difesa (per fortuna questo difetto è stato corretto), come nelle passate versioni di *PES*. Ma ad affascinare, in questo quinto capitolo, sono le battaglie da "uomini veri" in mezzo al campo, grazie a nuove

IL NEGOZIO DEI SOGNI

Come tradizione di ogni episodio di *PES*, nello Shop sarà consentito acquistare/sbloccare la solita pletora di oggetti: scarpini, maglie, giocatori, stadi e molto altro. Come valuta si usano i punti PES, che si possono guadagnare dalle vittorie nelle diverse modalità di gioco. Che ne dite di giocare con l'Olanda e l'Italia "classica"? Tra le vecchie glorie aggiunte, segnaliamo Emilio Butragueno, Batistuta, Ian Wright e il mitico Boniek.

COSA NON CI CONVINCE
La risposta ai comandi, pur con l'utilizzo di un adattatore PC per sfruttare le qualità del natio joypad PS2, non è ancora perfetta. Nonostante le dichiarate intenzioni di Mr. Shingo 'Seabass' Takatsuka di ritardare volutamente la risposta dei comandi per garantire una migliore giocabilità, abbiamo notato qualche problemino. Un'altra cosa da cambiare sono le rimesse laterali, spesso confusionarie e facili da sbagliare. Chiaramente, ci vorrebbero più licenze ufficiali nonché campionati e coppe in cui gareggiare. Sul manto erboso, ogni tanto i difensori si lasciano sfuggire il pallone sotto le gambe; il filtrante è stato limitato, ma è solitamente lungo, mentre c'è sempre qualche ritardo nel cambiare calciatore sul rettangolo di gioco. Le triangolazioni presentano ancora il solito "cronico" difetto: non sempre la palla va all'uomo desiderato.



Il sistema di controllo deputato ai passaggi ci ha letteralmente conquistato. Vedere sbagliare un appoggio a Pirlo o a Boca è dannatamente realistico!



Ronaldinho Gaucho è uno dei giocatori più eccitanti da provare in *PES 5*.

LICENZA SÌ, LICENZA NO
Konami ha acquistato nuove licenze ufficiali per alcuni club prestigiosi come Arsenal, Chelsea, Porto, Dinamo Kiev, Galatasaray e Rangers. Il campionato italiano è aggiornato alla stagione in corso (pur con qualche imprecisione), così come quello olandese e la Liga spagnola. Comunque, è possibile risistemare al meglio tutto sfruttando il potenziato editor di questa versione, cambiando così i nomi alle squadre inglesi/tedesche e risistemando il mercato.

routine dinamiche che gestiscono in modo più convincente la "fisicità" nei contrasti e i rimpalli. Lo spettacolo consiste nell'osservare due giocatori che si scontrano mentre rincorrono un pallone, sgomitando l'uno di fianco all'altro. Ciò è dovuto alla maggior aggressività dei difensori e dei mediani nella fase, cosiddetta, di interdizione.

Anche le nuove routine di Intelligenza Artificiale lasciano a bocca aperta: avversari e compagni si muovono sul campo in modo piuttosto verosimile. A beneficiarne è la fase difensiva: anche Shevchenko e Henry, quando puntano l'uomo, hanno qualche difficoltà in più a saltarlo... Una maggiore compattezza tra i centrali, una diagonale più convincente rispetto a *PES 4* e una trappola del fuorigioco che ingabbia sapientemente gli attaccanti: questi sono i segreti dei Nesta, Cannavaro, Terry virtuali di KTYO.

Le squadre guidate dalla CPU (sono stati implementati sei livelli di difficoltà come nei precedenti capitoli, il sesto è da sbloccare) sono molto più solide anche nella fase di costruzione del gioco.

Certo non è facile "replicare" il calcio "ping pong" della serie *FIFA* o l'eccessiva frenesia dei precedenti episodi di *PES*: le scorribande da una parte all'altra delle aree di rigore sono difficili da fare. Questo perché la I.A. ricorre spesso al fallo sistematico per spezzare il gioco e addormentare la partita. Comunque, è sempre possibile disegnare trame offensive e fantasiose. A tal proposito, sono deliziosi i tocchi di esterno che smarcano il centravanti in area di rigore o un centrocampista che si inserisce tempestivamente. Gli attaccanti, in *PES 5*, si dimostrano più intelligenti del solito, cercano spesso l'inserimento in profondità con movimenti credibili e si



La posizione del pallone e l'equilibrio del calciatore sono due fattori essenziali per tirare.

ANIMAZIONI UMANE

La simulazione di Konami ha adottato, in questo quinto episodio, un taglio televisivo alla *FIFA*, per intenderci. Largo ai primi piani, quindi, e alle inquadrature suggestive (i giocatori che escono dal tunnel). Per esempio, quando un calciatore si fa male l'arbitro fa proseguire il gioco. Successivamente, fischia e fa intervenire lo staff medico. Oppure, Kakà quando segna un gol si batte le mani sul petto e guarda in cielo. In *PES 5* è scomparsa quella legnosità nei movimenti che aveva caratterizzato i capitoli precedenti. Sono state contemplate nuovissime animazioni, mentre la fluidità di gioco è aumentata, anche se ogni tanto il motore 3D, nonostante 60 frame al secondo, fa le bizze e scatta. I modelli poligonali sono leggermente migliorati rispetto a *PES 4*, ma nulla di rivoluzionario. Per il resto, i grafici di Konami hanno puntato sulla maniacale cura per i più piccoli particolari (le maglie che escono dai pantaloncini alla Maldini) e hanno riproposto le divise da gioco di tutte le squadre di club e nazionali di cui Konami ha acquistato i diritti.









Rimpalli, deviazioni fortuite e colpi proibiti: cosa desiderare di più?

CAMPIONATO MASTER

Uno dei punti di forza della serie *PES/Winning Eleven* è la modalità "Campionato Master", il cuore manageriale di questa simulazione. È possibile decidere se giocare con la solita squadra di "scarsoni", oppure se aggiungere qualche campione alla stessa, o se partire con il proprio "undici dei sogni". Tale modalità è stata resa più complessa che in passato, con decine di nuove opzioni da sperimentare per migliorare la squadra. Inoltre, sono presenti le modalità "Campionato" e "Coppa", dove giocare sia con le squadre di club, sia con le nazionali. Nella modalità "Allenamento", invece, è possibile provare tiri da tutte le posizioni, azioni di gioco, imparare l'arte del dribbling e le sventagliate da una parte all'altra del campo. Insomma, c'è tutto il necessario per arrivare a padroneggiare l'eccellente sistema di controllo di *PES 5*.





Konami si è assicurata le licenze di molti blasonati team europei, ma il campionato inglese non è completo.


Veron infila il portierone del Chelsea con un tocco vellutato. Fantastico!

ARG | BRA

Abbondanzieri	1	Cambio giocatore	1	Dida
Ayala	2	Formazione	3	Lucio
Heinze	13	Imp squadra	20	Juan
Javier Zanetti	4	Imp strategia	2	Cafu
Sorin	3	Imp individuali	6	Roberto Carl
Mascherano	5	Tiratore/Cap	7	Emerson
Lucho Gonzalez	16	Imp rapida	8	Juninho
Cambiasso	14	Immagazzina	11	Ze Roberto
Riquelme	8	Comandi	16	Kaka'
Saviola	7		10	Ronaldinho
Crespo	9		9	Ronaldo

rendono utili in fase di copertura. Dulcis in fundo, date un'occhiata ai vari Cafu o Joachim quando corrono lungo le fasce laterali: se osservate con attenzione, è facile notare come il giocatore con la palla perda un po' di accelerazione durante lo sprint. Il calciatore che segue – a parte qualche raro caso, vedi Ronaldo dei tempi d'oro – riesce sempre a recuperare qualche centimetro/metro...

Le finte per saltare un avversario sono decisamente più "funzionali" e meno coreografiche che in *PES 4*: si eseguono muovendo i tasti direzionali o la croce del joypad (è vivamente consigliato un pad



"Ad affascinare sono le battaglie da uomini veri in mezzo al campo"

con due levette analogiche) e, in base al campione controllato, ci saranno una serie di spettacolari giocate da provare. Il sistema di controllo, comunque, non si differenzia troppo rispetto ai precedenti capitoli e si ha la sensazione che sia sparita un po' di "quella" casualità che caratterizzava le passate versioni.

Le novità più interessanti riguardano la gestione dei calci di punizione, i tiri dalla media e lunga distanza e il gioco aereo. Infatti, i calciatori sui cross non fanno più i colpi di testa in automatico: bisogna indirizzare il proprio campione verso il pallone e poi premere il tasto apposito.

Un'altra novità riguarda i famigerati passaggi "filtranti": la loro pericolosità è stata limitata, così come le triangolazioni con "suggerimento" alto, a scavalcare la coppia di centrali. In poche parole, sono stati "oliati" i meccanismi difensivi e "registrate" le posizioni dei calciatori guidati dalla CPU, che occupano in modo più razionale il manto erboso.

In fase realizzativa, vanno sottolineati due tipi di giocate: la "staffilata" nel sette da 30 metri e il pallonetto davanti al portiere. Nel primo caso, una volta fatto partire il tiro è possibile modificarne la traiettoria, l'altezza da terra e la parabola schiacciando i tasti preposti. Nel secondo caso, se si è abituati a *PES 4*, è facile sbagliare clamorosamente anche con campioni del calibro di Van Basten il colpo sotto a scavalcare, consegnando mestamente il pallone nelle braccia del portiere.

Si tratta di piccole, ma significative differenze, che in una partita tiratissima possono rivelarsi fatali. Inoltre, per segnare da lontano è necessario avere

TESTIMONIAL
Nella versione italiana di *PES 5* sono stati scelti come testimonial Gianluigi Buffon e Pier Luigi Collina. Nella versione inglese sono stati selezionati Thierry Henry e John Terry, mentre in Francia Didier Drogba e lo stesso Henry.

CONDIZIONI CLIMATICHE
Un'altra aggiunta interessante riguarda le condizioni meteo. È bello iniziare una partita con un cielo plumbeo e dover poi affrontare la pioggia. Giocando su un campo innevato, è facile apprezzare i cambiamenti effettivi sulla fisica del pallone...

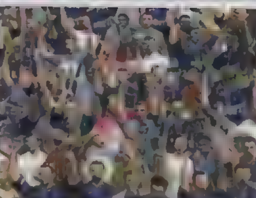
L'editor implementato è stato ulteriormente potenziato. Ora è possibile modificare in modo professionale ogni cosa.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

La serie di *PES* nasce con il nome di *Winning Eleven* sulle console a 16-bit (Sega MegaDrive e Super Nintendo) nei primi Anni '90, ma trova la sua definitiva consacrazione con le versioni per PlayStation e per Nintendo 64 (due versioni differenti, due giochi diversi, ma al tempo stesso stupendi). La simulazione prodotta da Konami ha compiuto un ulteriore salto di qualità con l'arrivo della PS2. Successivamente, la serie è stata convertita per PC, Xbox e GameCube. In Europa, la saga è stata ribattezzata *Pro Evolution Soccer*. Il punto di riferimento del team KonamiTyo è Shingo 'Seabass' Takatsuka, che è il capo di questo "dream team" da oltre 10 anni.



Il sistema di controllo per dribblare è cambiato: basterà sfruttare i tasti direzionali del joypad (consigliato) o della tastiera.





Un rapinatore d'area come Van Nistelrooy non può mancare un facile tocco sotto porta. Non c'è dubbio che gli attaccanti si muovono in modo più convincente.

MULTIPLAYER E NEXT LEVEL

Sulle pagine del Next Level, nei mesi a venire, troverete un'esauriente recensione di *PES 5* in versione multiplayer. Non perdete i prossimi GMC!

IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 4, Gen 05, 9
La precedente versione era il punto riferimento per le simulazioni calcistiche, fino all'arrivo del quinto episodio. A prezzo budget è un acquisto obbligato.

FIFA Football 2005, Nov 04, 8
Alcune idee ci avevano fatto ben sperare in *FIFA 2005*, anche se il risultato non era al livello del campione di Konami. Sempre meglio della versione *06*, che ci ha lasciato piuttosto perplessi.

calciatori con una certa potenza e precisione: con un Lampard, Veron, Nedved o Gerrard si riesce a farlo senza problemi. Nel complesso, si ha sempre la sensazione che ogni giocata sia meno "teleguidata" del solito e che il suo esito dipenda dall'atleta stesso e dalle qualità tecniche del proprio undici virtuale.

Da un punto di vista "squisitamente" tattico, notiamo che sono stati aggiunti moduli di gioco e due ruoli nuovi di zecca: il fluidificante alla Roberto Carlos/Cafu e la seconda punta, con licenza di svariare su tutto il fronte offensivo alla Cassano. Le squadre sul campo tendono a "replicare" gli undici reali: il Real Madrid si distingue per i tocchi di prima dei suoi "ex galattici", il Chelsea fa della compattezza difensiva e del contropiede due armi micidiali, mentre il Milan si affiderà ai lanci millimetrici di Pirlo per innescare il micidiale Kakà.

Se si scelgono team dal blasone e di rango inferiore, è difficile compensare con la propria classe alle carenze tecniche. Giocare con la nazionale ucraina, per esempio, significa esporre il proprio portiere a un'incessante fuoco avversario. A tal proposito, si nota sin dalle prime partite che i "numeri uno" sono molto più reattivi di quelli visti in *PES 4*: provate a superare Dida o Cech in pallonetto o con un tocco felpato rasoterra... Insomma, gli estremi difensori convincono sia nei tuffi, sia nelle uscite nell'affollata area piccola. Inoltre, sembrano meno perforabili sui calci piazzati. Probabilmente, si sistemano meglio in porta, oppure riescono a veder partire il tiro con qualche frazione di secondo in anticipo.

PES 5 è, indubbiamente, il primo titolo della serie in cui le abilità fisiche/tecniche dei calciatori assumono un ruolo essenziale nell'economia di gioco e in cui il "realismo" la fa da padrone. Per il resto, la produzione nipponica targata Konami si distingue per la solita cura maniacale per i dettagli, per il numero di licenze acquisite (in crescita, ma sempre meno del rivale *FIFA 06*) e per l'inarrivabile giocabilità.

Raffaello Rusconi



Info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **KTYO** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.proevolutionsoccer.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Fisica del pallone completamente rinnovata**
- **Controllo dei giocatori migliorato**
- **I contrasti fisici hanno un realismo mai visto prima**

- **Mancano ancora licenze prestigiose**
- **Risposta ai comandi migliorabile**
- **Qualche rallentamento di troppo**

La miglior simulazione calcistica disponibile per PC. Nel quinto episodio, domina "il realismo simulativo": superba la fisica del pallone, incredibile la fisicità nei contrasti e ottima l'Intelligenza Artificiale.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
8	7	9	9	7	9


I bolidi degli Anni '60 non sono lucidi e curati come quelli attuali, ma mantengono il proprio fascino, nonostante l'età.


I cruscotti sembrano veri, complici gli effetti di luce che contribuiscono a dar loro un'anima.

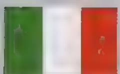
GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

GT LEGENDS

I Simbin fanno risplendere le auto di mezzo secolo fa.

IN ITALIANO

GT Legends è stato tradotto anche nella nostra lingua, come accaduto con la precedente produzione Simbin, *GTR*. La localizzazione ha visto coinvolti manuale, copertina e testi a video, e permetterà a tutti di apprezzare ogni opzione del gioco senza ricorrere al dizionario inglese.





I produttori di videogiochi continuano a lamentarsi di quanto i costi di sviluppo stiano salendo in maniera vertiginosa; di quanto sia rischioso lanciare un nuovo titolo sul mercato e di come la pirateria uccida le vendite del software originale. A causa di ciò, alcuni progetti delle più grosse software house vengono messi a riposare in un limbo o cancellati del tutto.

Fortunatamente, esistono ancora sviluppatori di modeste dimensioni che riescono a stupire tutti. Gente come i Simbin, nati come programmatori di Mod per la serie *F1* di EA e che, tramite investimenti tutto sommato contenuti (per lo meno se paragonati alle cifre da capogiro dei "capolavori annunciati"), sembrano riuscire a mantenersi a galla senza grossi problemi nel difficile mondo dei giochi per PC. Certo, non ci sono in ballo licenze di enorme richiamo quali la Formula 1 o, per gli USA, il NASCAR, ma a quanto pare si contano abbastanza giocatori che puntano più alla qualità e al divertimento, che al nome strillato sulla confezione. E *GTR* ha soddisfatto a pieno le esigenze degli orfani delle simulazioni di guida senza compromessi che, dopo l'uscita di scena dei Papyrus, si sono affidati a campionati forse meno noti, ma altrettanto divertenti.

Sebbene non manchino opzioni per aiutare i piloti meno esperti, la struttura complessa di *GTR* non ha contribuito a diffondere il titolo al di fuori della sua nicchia, ma la seconda fatica dei Simbin potrebbe riuscire nell'impresa.

GT Legends vede, infatti, come protagoniste le vetture degli Anni '50 – '70. Dimenticatevi sistemi di aiuto elettronico, telemetria e sofisticate miscele di gomme per ottenere il massimo dai pneumatici: in *GT Legends* è l'azzardo del pilota che decreta il vincitore, ancor prima della messa a punto dell'automobile.

Le auto sono sì potenti, ma nella maggior parte dei casi sono controllabili con relativa facilità, soprattutto se si parte dalla gavetta e si affrontano le sfide proposte dal gioco ancor prima dei difficili campionati. Iniziando con "giocattoli" come le Mini o le 500 (rigorosamente Abarth!), sarà piuttosto facile imparare a guidare, man mano, vetture più nervose e potenti, ma anche capaci di galvanizzare ogni pilota, una volta dominato il sistema di controllo.

> "È l'azzardo del pilota che decreta il vincitore"

Il motore fisico non ha subito ritocchi verso il basso per rendere il nuovo gioco più adatto a un pubblico meno esperto, anzi, ma il fatto di aver introdotto una serie di sfide di crescente difficoltà ha limato in maniera impressionante la curva di apprendimento, rendendo l'esperienza meno frustrante. Al contrario di quanto accadeva in *GP Legends* di Papyrus (al quale i Simbin strizzano palesemente l'occhio), le vecchie auto da GT puniscono meno severamente gli errori di guida, tanto che basteranno poche ore di pratica per riuscire ad affrontare alcune curve in derapata controllata. Sicuramente, non è il modo migliore per ottenere la pole position, ma vedere la scodata in replay sarà gratificante.

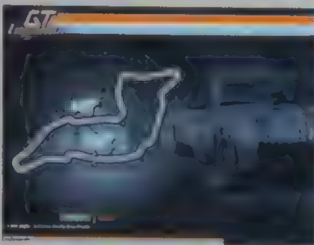
Inutile cercare di tenere per le ultime righe dell'articolo le conclusioni, anche in virtù delle numerose anteprime in cui abbiamo rivelato di essere rimasti colpiti da *GT Legends*: ora che abbiamo l'incarnazione definitiva fra le mani, possiamo confermare quanto intuito

NIENTE MOTEC

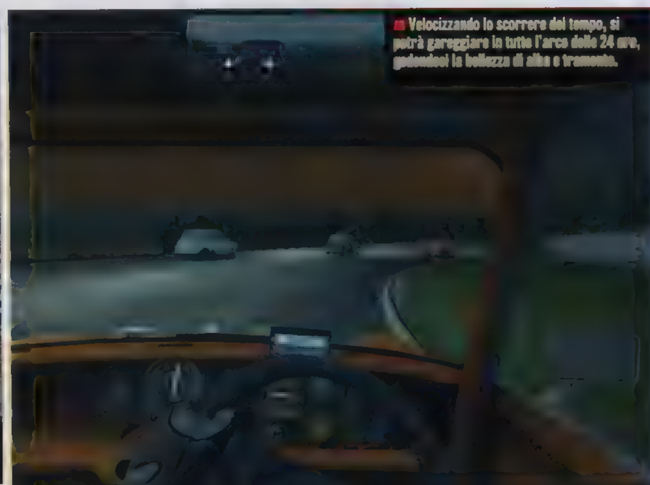
I fanatici del giro veloce dovranno fare a meno di uno dei loro strumenti più usati in *GTR*, il MoTec, che non è stato incluso in *GT Legends*. L'assenza di un programma per l'analisi della telemetria renderà più difficile studiare al meglio l'assetto della vettura, ma dovrebbe garantire qualche brivido in più durante le gare, che diventeranno meno meccaniche e non più centrate sulla vettura, quanto sul pilota.

FINALMENTE IMOLA!

GTR non è diventato famoso solo per la fedelissima riproduzione del comportamento delle auto: quest'ultima ha potuto dare il meglio grazie a piste modellate sulla base di dati GPS, che hanno consentito di simulare in maniera precisa le condizioni di ogni centimetro di asfalto, compresi i sobbalzi e le piccole sconnessioni. Ad alcuni dei circuiti già visti, in *GT Legends* se ne affiancano di nuovi, come Dijon Prenois e, soprattutto, l'eccellente riproduzione del tracciato di Imola, uno dei più apprezzati dai giocatori italiani. I piloti da scrivania di *GTR*, fino a ora, si erano accontentati di correre a S. Marino solo tramite una versione realizzata da appassionati, molto curata, ma non al livello maniacale dei Simbin. Abbiamo provato a importare il tracciato di *GT Legends* in *GTR*, ottenendo un messaggio di errore: speriamo che i Simbin decidano di distribuirlo come aggiornamento, al più presto possibile.

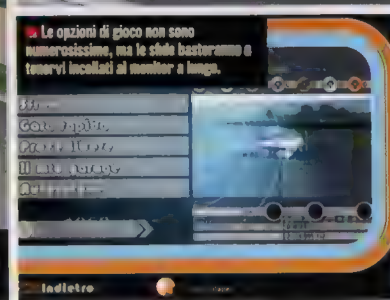



Il nuovo motore grafico aggiunge alcuni spettacolari effetti grafici, ma non è snello come vorremmo.


Velocizzando lo scorrere del tempo, si potrà gareggiare in tutto l'arco delle 24 ore, godendosi la bellezza di alba e tramonto.


I piloti si comportano molto bene: ostacolano e attaccano duramente, ma solo di rado tentano manovre troppo "sporche".




Le opzioni di gioco non sono numerosissime, ma le sfide basteranno a tenervi incollati al monitor a lungo.

in questi mesi di gioco su versioni beta. È splendido! Giocando a *GTR* tendevamo a focalizzarci su due o tre bolidi, dimenticando l'esistenza di altre vetture magari meno veloci, ma non necessariamente poco divertenti da guidare. *GT Legends* ci ha spinto a provare tutte le auto, anche quelle più leggere e meno "spinte". Soprattutto perché, all'inizio, non saranno molte quelle disponibili: bisognerà "sbloccarle" gareggiando nelle varie classi e acquistarle con il denaro guadagnato piazzandosi nelle prime posizioni.

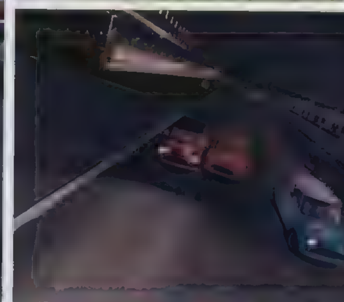
Una struttura meno legata alla simulazione pura, che prevede principalmente campionati o gare singole, e più vicina a giochi di maggior successo di pubblico, ma perfettamente integrata con un motore fisico eccellente, che richiederà dedizione per essere domato a fondo, anche perché chi era abituato a modificare la vettura lavorando di fino con l'assetto ora dovrà rassegnarsi a interventi meno incisivi, data la natura delle auto. Di conseguenza, ogni macchina avrà un proprio particolare carattere, che non potrà essere limato eccessivamente anche lavorando a lungo in garage. Un aspetto che costringerà a non dare nulla per scontato e ad adeguarsi a più stili di guida, secondo le auto acquistate. Una tendenza che accomuna l'intero parco vetture a disposizione del giocatore è la scarsa incisività dei freni, che almeno all'inizio porterà i più sicuri di sé a frequenti escursioni sulla sabbia.

Un po' come nel caso di *GP Legends*, bisognerà giocare con il gas in curva, tentando di controllare gli esuberanti cavalli posti sotto il cofano, alla ricerca del giusto ritmo fra una curva e l'altra. Almeno inizialmente, le vetture sembreranno poco reattive e non abbastanza precise nell'inserimento in curva, e gli scossoni che rivelano la presenza di piccoli avvallamenti del tracciato non miglioreranno certo la scarsa sensazione di stabilità. Le prime quattroruote con cui si inizierà a correre



La partenza è sempre uno dei momenti più esaltanti di una gara. Un buon tempismo permetterà di guadagnare qualche posizione, e di mantenere quella faticosamente conquistata nelle prove.



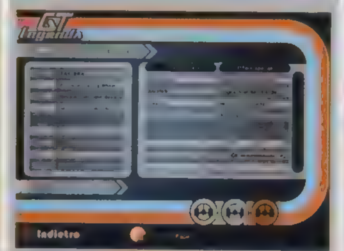




Le bellezze del passato sono state riprodotte minuziosamente: un lavoro immane, che verrà sicuramente apprezzato dagli amanti delle quattro ruote.

UN VOLANTE IN FORMA

GT Legends è già predisposto per supportare i volanti più diffusi: basterà un clic sul nome della propria periferica, se presente nella lista, e questa verrà configurata al meglio. Dopo una serie di prove, ci sentiamo di consigliare di non impostare al livello "Massimo" gli effetti di Force Feedback: limitandosi all'impostazione "Elevato", non verranno calcolate le vibrazioni trasmesse dal motore alla carrozzeria e, di conseguenza, al volante. Così facendo, non si avvertiranno fastidiosi tremolii, e sarà più facile percepire il comportamento della vettura. I nostri tempi ne hanno guadagnato qualcosina.



CAPPELLO MAGICO

Basandosi sullo stesso motore grafico di *GTR*, non stupisce che *GT Legends* supporti pienamente il TrackIr. Si tratta di un sensore che consente di girarsi all'interno dell'abitacolo virtuale semplicemente ruotando la testa. Per quanto non fondamentale, è parecchio divertente e, dopo un po' di abitudine, si rischia di non poterne più fare a meno. Per informazioni, dirigetevi su www.naturalpoint.com.

perdoneranno anche qualche leggerezza di troppo: arrivare lunghi con una Mini, nella maggior parte dei casi, permetterà di rimanere in pista, seppure in maniera funambolica, ma la stessa operazione non sarà altrettanto semplice guidando una Ford Capri. Una volta sbloccate le auto più potenti, avrete anche acquisito l'esperienza necessaria per comandarle in maniera quantomeno decente e avrete davanti una montagna di tempo per impratichirvi e conoscerle bullone per bullone.

Per quanto la simulazione sia complessa e verosimile, ci sono alcune piccolezze che potrebbero far rimanere alcuni puristi ancorati a *GTR*. In particolare, il sistema dei danni concede fin troppo ai piloti più aggressivi: speronare gli avversari, anche in maniera piuttosto violenta, spesso non rovinerà vetture o motori come ci si aspetterebbe. Se, da un lato, si rimane stupiti nel notare dallo specchietto retrovisore un paraurti volare in aria, rimbalzare sull'asfalto e schizzare come un proiettile all'impatto con l'auto che sopraggiunge, dall'altro si resta amareggiati notando che anche incidenti molto gravi consentiranno di proseguire la corsa come se nulla fosse accaduto. A volte, il cedimento meccanico di alcune parti porterà la quattroruote

"Il volante Force Feedback è l'unico modo per apprezzare *GT Legends*"

a tendere da un lato o impedirà di riaccendere il motore, ma troppo spesso si noteranno auto uscire "illese" da scontri paurosi. Secondariamente, la scelta di semplificare la simulazione dei pneumatici sicuramente premia dal punto di vista dell'immediatezza, ma sul lungo termine rende poco verosimili gare basate su derapate costanti, che non paiono minare la tenuta di strada nemmeno dopo parecchi giri. Si tratta, in ogni caso, di piccolezze che passano in secondo piano rispetto ad alcune impressionanti migliorie. L'Intelligenza Artificiale, per esempio, sembra molto più rifinita rispetto a quella di *GTR*, con piloti aggressivi ma non psicotici, capaci di valutare intelligentemente il rischio e di dare filo da torcere sia in fase difensiva, sia in quella di attacco. Le bagarre saranno una costante di tutta l'esperienza di gioco, soprattutto nella modalità Sfide, caratterizzata da competizioni molto serrate fra macchine dello stesso tipo.

Il motore grafico non è stato stravolto, ma l'aggiunta di un elevato numero di effetti di shading ha contribuito a rendere più spettacolari i giochi di luce e le gare in notturna, così come a "vivacizzare" gli interni delle vetture. Questi ultimi sono sì esageratamente spartani, come è lecito





Sono presenti parecchie variazioni sui circuiti, tanto che da ogni tracciato ne sono stati ricavati tre o quattro.



Purtroppo, l'HDR non è ancora stato implementato e le fonti di luce, pur spettacolari, non abbagliano i piloti.

Non sempre si potranno modificare tutti i parametri: in alcune vetture sarà consentito intervenire su un numero limitato di parti.

attendersi da auto d'epoca, ma se visualizzati in alta risoluzione sono capaci di stupire per il realismo e la cura di ogni particolare. Anche i dettagli sugli specchietti retrovisori, segnati dal tempo e ricoperti di polvere sui bordi, sono un tocco di classe imperdibile, sebbene apprezzabile solo dai possessori di schede video molto potenti.

Nessuna novità in merito al comparto sonoro, che tuttora sembra ignorare la presenza dei sistemi multicanale. Fortunatamente, pur essendo solo stereofonico, garantisce momenti galvanizzanti grazie alla fedele riproduzione del rombo di ognuna delle auto simulate. Se avete un subwoofer potente, è proprio il caso di alzarlo al massimo.

Inutile dire che, pur se non indispensabile per lanciare il gioco, il volante Force Feedback è l'unico modo per apprezzare *GT Legends*: un joypad analogico non offrirà mai la sensibilità necessaria ad affrontare le situazioni più complesse, e l'assenza di un Force Feedback degno di questo nome rende impossibile percepire alcune fondamentali sensazioni sulla stabilità della vettura. La tastiera escludetela a priori. Altro requisito quasi fondamentale è la connessione a Internet, e non solo per partecipare ai campionati online, ma anche per condividere con altri utenti gli assetti delle varie vetture e scaricare all'istante i numerosi Mod e aggiornamenti che entro breve riempiranno i server dei siti dedicati al genere.

Chi ama le simulazioni di guida non dovrebbe lasciarsi sfuggire *GT Legends*, ma lo consigliamo soprattutto a chi si è sempre tenuto lontano da questo stile di divertimento: le quattroruote di *GTL*, unite a un sistema di "sblocco" dei contenuti più vicino a quello dei titoli arcade, lo rendono il terreno ideale per avvicinare i neofiti, a patto che siano dotati di un minimo di pazienza e amore per le vetture d'epoca!

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

GTR, Mar 05, 9
Il primo prodotto commerciale dei Simbin mette tutti d'accordo. una simulazione eccellente!

GP Legends, Ott 98, 8
Papyrus fu la prima a puntare, con successo, sulle eccitanti competizioni del passato.

Info ■ Casa **10Tacle Studios** ■ Sviluppatore **Simbin** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.gtlegends.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 32 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

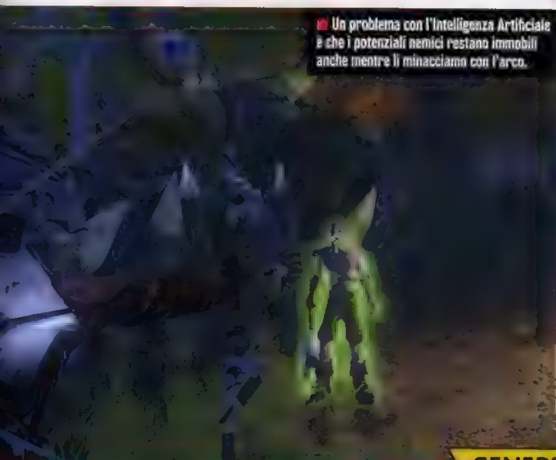
- Simulazione eccellente
- Curva di apprendimento "morbida"
- Motori riprodotti in maniera eccellente

- Sistema dei danni migliorabile
- Il sistema di progresso potrebbe non piacere ai puristi
- Richiede computer potenti

GTL è una simulazione che coniuga un'incredibile complessità con una giocabilità senza limiti. Il sistema di danni, purtroppo, fa troppe concessioni a chi guida "sporco" e non risulta particolarmente verosimile: una piccola pecca perdonabile.

GRAFICA	8	SONORO	8	GIOCABILITÀ	9	LONGEVITÀ	9	I.A.	8	REALISMO	8

8½



Un problema con l'Intelligenza Artificiale è che i potenziali nemici restano immobili anche mentre li minacciamo con l'arco.



Inizieremo giovanissimi ad addestrarci nella "Gilda degli Eroi".

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

FABLE – THE LOST CHAPTERS

Padre morto, sorella scomparsa, villaggio distrutto... una tipica giornata per un eroe di Albion!

IN ITALIANO

Fable: the Lost Chapters sarà distribuito nel nostro Paese completamente in italiano – scatola, manuale e programma. Inoltre, tutti i dialoghi di gioco saranno accompagnati da sottotitoli. La nostra prova è stata fatta sulla versione inglese, ed è possibile che la traduzione di alcuni termini sia diversa da quella che trovate nel testo.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

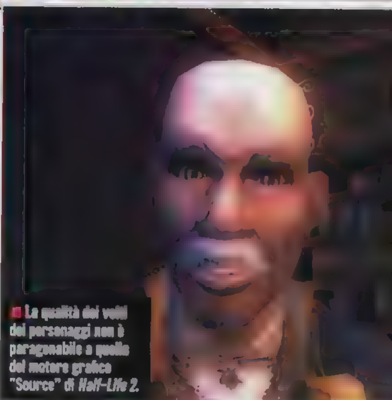
NEL villaggio di Oakvale, nelle lande di Albion, un bambino dalle orecchie a sventola sta cercando il modo di festeggiare con la sua famiglia il compleanno della sorellina. Ma il luogo è inaspettatamente attaccato dai banditi: il padre viene ucciso insieme a gran parte della popolazione, mentre la madre e la sorella scompaiono, rapite dai malviventi.

L'innominato ragazzino viene salvato da un misterioso avventuriero di nome Maze – un membro della locale "Gilda degli Eroi". Questa organizzazione è specializzata nell'offrire aiuto a pagamento agli abitanti di Albion, e ad addestrare in modo ferreo i suoi futuri campioni. Rimasto solo e acceso dal desiderio di vendicarsi e salvare sua madre e sua sorella, il nostro bimbo inizia la faticosa strada verso la gloria...

Inizia così *Fable: the Lost Chapters*, versione "potenziata" per PC di uno dei più famosi titoli Microsoft usciti su Xbox. Realizzato da Lionhead (la società di Peter Molyneux, autore, per chi non lo sapesse, dei due *Black & White*), il gioco è un GdR d'azione con visuale in terza persona che segue le avventure dell'Eroe dalla fanciullezza all'età adulta. Il proposito dichiarato è quello di offrire al giocatore la massima libertà di azione e scelte morali durante i suoi viaggi in un mondo vivido e realistico, capace, come in *Morrowind* di offrire sfide diverse e nuove sorprese in base alle decisioni che prenderemo.

La prima cosa che colpisce di *Fable: TLC* è la veste grafica. Le terre di Albion sono rappresentate in un glorioso splendore artistico che si rifà alle visioni più popolari della fantasy classica, con una pennellata di naif (lo stile ricorda quello dei fratelli Hildebrandt, famosi illustratori con una corposa produzione di immagini tolkieniane). Se vogliamo trovare dei difetti, le animazioni dei volti dei personaggi sono discrete, ma sotto il livello di *Half-Life 2*, mentre l'acqua di fiumi e mari non è completamente convincente. Il tutto è comunque immerso in una sorta di soffuso bagliore incantato, che dà ai paesaggi del gioco un aspetto sognante. Davvero un ottimo uso delle potenzialità delle moderne schede video!

Albion è caratterizzato da un ciclo giorno/notte, con albe e tramonti realistici che contribuiscono a variare l'aspetto del paesaggio donandogli colori pastello mozzafiato. Le notti sono un po' buie e monocrome, ma ciò viene in parte compensato dai notevoli effetti di luce, le cui fonti non sono solo lanterne o torce, ma anche la luminosità naturale di entità come funghi, cristalli e alcuni tipi di mostri, per non parlare di incantesimi e armi magiche. Una cosa che manca sono precipitazioni atmosferiche realistiche e non avremo temporali improvvisi o neve, ma solo delle condizioni meteorologiche predefinite appropriate all'area in cui ci troveremo.



La qualità dei volti dei personaggi non è paragonabile a quella del motore grafico "Source" di *Half-Life 2*.

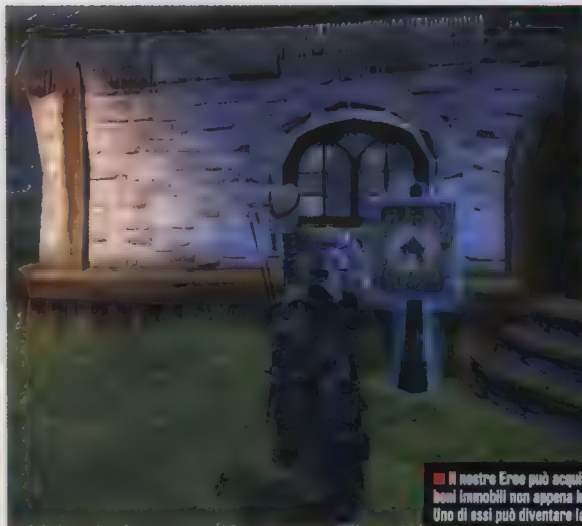
I FORZIERI DEL MISTERO

Vagando per il mondo di Albion ci si imbatte in numerosi forzieri abbandonati nei luoghi più impensati. Alcuni possono essere aperti senza problemi e contengono oro o oggetti di equipaggiamento; altri sono contraddistinti da un numero, e, almeno inizialmente, il loro contenuto è inaccessibile. Il numero indica quante "chiavi d'argento" è necessario avere nell'inventario per poterli aprire. Le chiavi sono sparse per Albion, nascoste in luoghi poco frequentati o ottenibili dopo aver completato particolari missioni. Ovviamente, più il numero richiesto è elevato più i contenuti del forziere saranno di valore. Leggende urbane che girano su Internet parlano di una misteriosa cassa da ben "venticinque chiavi", che sarebbe celata da qualche parte nel gioco!



TERRE DA SOGNO

Il mondo di gioco non è un'unica, vasta regione, ma è diviso in aree che vengono caricate individualmente e alle quali si accede attraverso punti di giunzione. Ogni area è identificata da un nome evocativo e da precise caratteristiche geografiche e politiche. *Fable: TLC* presenta una buona rassegna di paesaggi, con città, villaggi, fortezze, porti, foreste più o meno lugubri, paludi, laghi, dungeon, luoghi di culto e vari tipi di rovine. I creativi di Lionhead hanno fatto un notevole sforzo per trasmettere artisticamente l'idea di un mondo con molta storia sulle spalle, e nei nostri viaggi incontriamo spesso ruderi dall'architettura sconosciuta sepolti dalla vegetazione, statue logorate dagli elementi atmosferici e perfino insediamenti costruiti tra i resti di abitati più antichi.

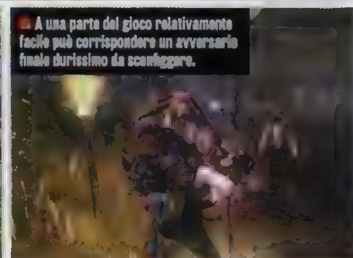


Il nostro Eroe può acquistare case e altri beni immobili non appena ha abbastanza oro. Uno di essi può diventare la sua abitazione!

DA XBOX A PC

I programmatori di Lionhead Studios non si sono limitati a "portare" il gioco dall'originale piattaforma Xbox a PC, ma hanno aggiunto, nelle parole di Microsoft, circa il 33% di contenuti in più (i "Capitoli Perduti" del titolo). Questi includono nuove regioni, missioni, mostri, oggetti e incantesimi. Inoltre, l'aspetto grafico ha ricevuto una cura addizionale, con supporto per risoluzioni fino a 1600x1200 e la possibilità di giocare in 4:3 o 16:9. Infine abbiamo notato come la combinazione mouse/tastiera renda il controllo del nostro Eroe decisamente più semplice e immediato rispetto al pad.





A una parte del gioco relativamente facile può corrispondere un avversario finale durissimo da sconfiggere.

"Potremo amoreggiare e perfino sposarci"

L'addestramento nella Gilda degli Eroi copre varie fasi, corrispondenti per il protagonista ad altrettanti "balzi" in avanti nell'età. Ogni fase insegna i fondamenti di un aspetto diverso del gioco, come il combattimento, il tiro con l'arco e l'uso della magia; una volta superati i "corsi obbligatori" l'Eroe è libero di vagare un po' per la fortezza e di iniziare a esplorare per proprio conto attività secondarie (come l'interazione con i personaggi non giocanti e l'opportunità di accettare alcune semplici missioni).

Il controllo del personaggio, con mouse e tastiera, è funzionale, e basterà poco per imparare a muoversi e combattere in modo fluido. Un neo nell'interfaccia è che, talvolta, per accedere a una schermata occorre passare attraverso diversi sotto-menu – un sistema probabilmente ereditato dalla versione per console.

Fondamentalmente il personaggio è definito da tre caratteristiche: Forza, Abilità e Volontà. Dalla prima dipendono la capacità di infliggere danni corpo-a-corpo e quella di resistere agli attacchi avversari, nonché i punti ferita. L'Abilità governa la precisione degli attacchi a distanza, la rapidità di movimento e attacco, e il talento di muoversi non visti. La Volontà, infine, definisce la capacità di usare la magia – stabilendo sia i punti magici a disposizione, sia la possibilità di imparare e potenziare una grande varietà di incantesimi.

Durante le sue avventure, il protagonista raccoglie punti esperienza, che possono essere "generici" oppure legati a una delle tre caratteristiche. Questi ultimi si ottengono facendo uso dei talenti relativi alle stesse (per esempio gettando molti incantesimi si acquisiranno punti-Volontà) e servono d'aiuto nel loro sviluppo. In tal modo, il nostro stile di gioco contribuirà a far crescere proprio i talenti che usiamo di più.

Terminato l'apprendistato, si spalancheranno i portali di Albion. Nel cuore della Gilda è custodita una mappa magica che mostra tutte le attuali richieste d'aiuto - da vespe giganti che hanno attaccato un pic-nic a travolgenti invasioni di banditi. Scelta una missione dobbiamo recarci sul posto superando numerose locazioni infestate da mostri erranti (ma anche da mercanti e altri personaggi con cui interagire) e quindi portare a termine gli obiettivi assegnati.

La Gilda non ha remore morali nell'accettare richieste, e alcune potrebbero perfino provenire da "cattivi" (magari sono i banditi stessi a chiedere aiuto per una razzia!). Una particolare serie di missioni, marcata sulla mappa con simboli in oro, identifica la trama principale, e se si vuole arrivare alla fine sarà obbligatorio completarla tutta.

Durante la promozione di *Fable: TLC*, Microsoft ha posto particolarmente l'accento sulla "totale libertà di scelte morali del protagonista" e sul fatto che "le sue azioni avranno sempre un profondo impatto sul mondo". Ciò, a nostro avviso, si è rivelato vero solo fino a un certo punto. Il nostro Eroe può comportarsi in modo buono o malvagio, aiutando i deboli o rapinando e distruggendo. Un particolare punteggio indica il suo attuale allineamento morale, e governa le reazioni di molti personaggi non giocanti. Questo, però, non influisce più di tanto sulla trama principale, e non ci è sembrato che il mondo sia stato significativamente "cambiato" dalle scelte buone o cattive che abbiamo compiuto.

Più interessante è, invece, la possibilità di interagire con gli altri personaggi utilizzando una varietà di azioni: risate, commenti allusivi, regali e perfino gesti poco ortodossi come... uhm... emettere flautolenze. La combinazione tra fama raggiunta ed espressione scelta

SALVI CHI PUÒ

Fable: the Lost Chapters consente di salvare in ogni momento tranne quando si sta svolgendo una missione. Queste sono comunque relativamente brevi, e doverle completare senza salvataggi rappresenta una sfida e non una seccatura. Durante una missione, comunque, si può memorizzare su disco il nostro Eroe, salvandone le caratteristiche e l'equipaggiamento raccolto, anche se non il punto che si è materialmente raggiunto all'interno della stessa.

MUSICA PER IL NOSTRO EROE

A realizzare il tema principale di *Fable: TLC* è stato chiamato Danny Elfman, uno dei più famosi e influenti compositori di musica per Hollywood. Elfman divenne famoso nei primi Anni '90 grazie alla sua collaborazione con il regista Tim Burton in "Batman" (1989), "Batman: il Ritorno" (1992) e "Nightmare Before Christmas" (1993). I suoi principali successi includono "Mission: Impossibile" (1996), "Men in Black" (1997), "Il Mistero di Sleepy Hollow" (1999), "Spiderman" 1 & 2 (2002 & 2004) "Big Fish" (2003) e il recente "Charlie e la Fabbrica di Cioccolato" (2005).

■ Accettare di completare un'impresa con delle penalità volontarie (come rinunciare all'armatura) porta grossi bonus al punteggio di notorietà.

■ Quando decidiamo di imparare nuovi incantesimi possiamo vedere l'anteprima del loro effetto in una finestrella.



■ Ogni volta che terminiamo un'impresa riceviamo un riassunto degli obiettivi conseguiti e dei guadagni fatti.

LA LUCE DELL'ESPERIENZA

I mostri che uccidiamo in *Fable: TLC* si lasciano dietro globi di luce verde contenenti "esperienza" in quantità variabile secondo la forza dell'avversario. Raccoglierli subito, però, il più delle volte è sbagliato: durante i combattimenti, sullo schermo appare un "moltiplicatore di esperienza" che aumenta man mano che portiamo a segno attacchi riusciti (x2, x3...), e i punteggi dei globi saranno moltiplicati per il valore raggiunto nel momento in cui li assorbiremo. Una buona tattica di gioco può così portare a vere e proprie "messi" di esperienza, soprattutto quando si raggiunge un "x10" o oltre!



LE ALTERNATIVE

Morrowind,
Mag 03, 9
Un bellissimo GdR in prima persona, che ci porta in un mondo immenso ove agiremo in piena libertà. È stato allegato con l'espansione *Bloodmoon* a GMC di aprile 2005.

Gothic II,
Ago 03, 8
Un altro ottimo gioco di ruolo che, con l'espansione *La Notte del Corvo*, si pone come alternativa a *Morrowind*, grazie al vasto mondo da esplorare e alle molte opportunità di avventura.

può così generare reazioni benevole (come uno sconto sui prezzi) o violente; interessante è l'opportunità di "flirtare" con personaggi di entrambi i sessi, darsi ad attività ricreative con l'amante (per *Fable* non esistono però Mod che ci mostrano "in azione" come in *GTA: San Andreas*) e perfino sposarci (confessiamo però di non aver provato se il gioco consente matrimoni omosessuali).

Possiamo modificare a piacimento il nostro aspetto fisico raccogliendo speciali carte "capigliatura" e "tatuaggi", e porteremo con noi i risultati degli scontri più duri sotto forma di cicatrici. Inoltre, il personaggio invecchierà gradualmente, mentre il suo fisico cambierà in base alle caratteristiche che sviluppiamo e all'allineamento.
Per fare un paragone in linea con l'ambientazione fantasy, *Fable: TLC* sembra una gemma la cui lavorazione non è completamente riuscita, ma a suo modo egualmente splendida e scintillante. Al suo cuore è essenzialmente un gioco di ruolo con molta azione e pochi enigmi, con una trama ricca di umorismo nero, ma, per il resto, poco più che funzionale e in cui le novità più interessanti hanno, invero, un ruolo marginale.
Non ha la longevità di *GTA: San Andreas* o di *Morrowind*, e manca sia della difficoltà del primo, sia della profondità e delle possibilità di espansione del secondo. Offre, però, un'esperienza "fiabesca" estremamente intensa e coinvolgente, paragonabile a un romanzo che si dipana vivido sul nostro monitor, e il mondo Albion è comunque un "uovo di Pasqua" ricco di segreti e risvolti nascosti.

Alla fine, malgrado i "Capitoli Perduti" aggiunti nell'edizione PC, la longevità del titolo resta solo discreta. Ma, nella piccola delusione per averlo "già terminato", vi è un complimento implicito: già proviamo nostalgia per *Fable* e i suoi paesaggi – e sicuramente lo rigiocheremo.

Un *Fable II* che faccia tesoro di quanto di buono vi è stato nel primo, espandendone le possibilità, ci vedrà senz'altro in fila il giorno in cui uscirà!

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Microsoft Game Studios** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.microsoft.com/games/fable**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto pixel shader 1.1, 2,7 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB con pixel shader 1.1**
- Multiplayer **No**

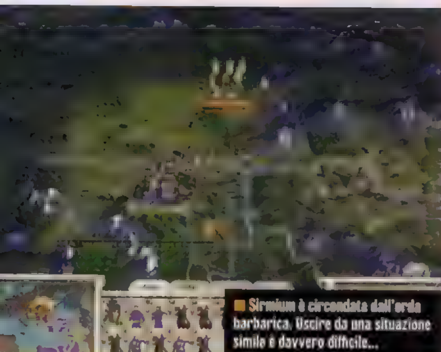
- Graficamente magnifico
- Buona libertà d'azione
- Semplice da imparare e gestire

- Pochissimi rompicapo
- Il personaggio cresce troppo in fretta
- Facile da completare

Un gioco di ruolo d'azione graficamente splendido. La relativa semplicità non intacca l'intensità dell'esperienza. Non è troppo longevo, ma è senz'altro rigiocabile. Si rilevano molte idee buone e innovative, anche se non sfruttate a pieno.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
9	8	8	7	7	8



Sirmium è circondata dall'orda barbarica. Uscire da una situazione simile è davvero difficile...



Una spietata battaglia tra Romani dell'Est e Sassanidi; in *Barbarian Invasion* appaiono parecchie truppe "cammellate".

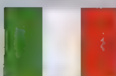
GENERE: STRATEGIA

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

Riuscirete a evitare la caduta dell'Impero Romano o ne sarete i responsabili?

IN ITALIANO

Le invasioni barbariche parlano italiano, sul nostro computer, urla e voci comprese! Il gioco sarà completamente tradotto nella nostra lingua. Per giocare *Barbarian Invasion* è necessario aver installato *Rome: Total War*.



[illegible] DEGLI INVASORI

Ogni *Total War* ha avuto la sua la sua "invasione": *Shogun* ha visto arrivare orde dall'Asia Centrale, con *Mongol Invasion*, mentre *Medieval* ha subito i raid delle popolazioni del Nord in *Viking Invasion*. Nel primo, il Giappone medievale subiva una devastante quanto fantasiosa invasione a opera dei Mongoli, in realtà fermata da una provvidenziale tempesta che decimò la flotta nemica. Nel secondo, la mappa mediterranea di *Medieval* era rimpiazzata da uno "zoom" sull'area del nord, che veniva minacciata da invasioni vichinghe e di altri popoli nordici.



L'epoca oscura della caduta dell'Impero Romano è il prevedibile periodo in cui Creative Assembly ha ambientato l'espansione di *Rome: Total War*, che, cronologicamente parlando, si piazza pressappoco tra la "fine" di *Rome* (la data di inizio è il 363 dopo Cristo, morte di Giustiniano II, ultimo imperatore pagano di Roma) e i primi movimenti delle popolazioni nordiche viste in *Viking Invasion* (il disco aggiuntivo di *Medieval: Total War*).

La scelta temporale è particolarmente azzeccata, in quanto in *Barbarian Invasion* avrete modo di decidere da che parte della barricata stare nel momento cruciale in cui la pressione delle "orde barbariche" diventò insopportabile sulle migliaia di chilometri di frontiera, dalle gelide acque del Mare del Nord alle desertiche desolazioni dell'attuale Arabia Saudita, che separavano le due metà dell'impero di Roma dai barbari.

Iniziando una nuova partita, scoprirete che ora tutte le fazioni giocabili sono disponibili da subito: ognuna ha la consueta "zona di partenza" e un obiettivo, che sembra a prima vista decisamente meno ambizioso di quello di *Rome*. Per esempio, per gli Unni è necessario conquistare la miseria di 15 province, invece delle "mostruose" 50 necessarie a coronare i sogni di gloria del titolo base. Se sceglierete di guidare una delle due metà dell'Impero Romano, in buona sostanza, vi sembrerà di combattere contro una diga che sta crollando: i soldi non basteranno mai, non ci sarà un Senato a sostenervi in alcun modo e niente alleati vicini con cui condividere, almeno all'inizio, le disgrazie. Al contrario, non solo questi ultimi si faranno sempre più pressanti a ogni vostro segno di debolezza, ma i confini orientali saranno martoriati da continue infiltrazioni di barbari. Le popolazioni nomadi, come Unni e Vandali, quando non avranno neanche una città, si tramuteranno in una vera orda in grado di travolgere tutto quello che avrà di fronte – in termini di gioco, questo viene simulato da sei o sette eserciti pieni fino all'orlo di soldati e cavalieri che massacrano

"Bisognerà seguire una strategia simile a quella utilizzata nella realtà dai difensori di Roma"

e devastano centri abitati e armate nemiche senza pietà né tregua.

In aggiunta a questo, se i vostri generali hanno un livello di fedeltà piuttosto basso, possono decidere quasi senza preavviso di autoeleggersi "il vero imperatore", generando una fazione ribelle in seno al vostro dominio; il che sarà quasi sempre un disastro, perché dovrete impegnare almeno un esercito per contenere la rivolta, quando invece sarebbe molto più utile lungo la frontiera.

LA RELIGIONE

In *Barbarian Invasion* dovrete fare i conti anche con la religione. Mentre in *Rome* la fede delle popolazioni era praticamente ininfluente (era sufficiente distruggere i templi "avversi" e costruirne uno aderente al proprio credo), le popolazioni e le città di *Barbarian Invasion* possono essere, per esempio, cristiane, pagane o fedeli al culto di Zoroastro. "Convertire" una città da un credo a un altro presenta sempre qualche problema, così come assegnarle un leader di un culto diverso.

Le città in vostro possesso saranno mediamente sviluppate (più o meno al primo o secondo "grado" di *Rome*), quindi conterete su una certa superiorità tecnologica e militare; tuttavia, resistere alle maree di barbari è davvero difficile. Giocare con il Romano dell'Ovest, che in teoria parte con quasi metà delle province sulla mappa, è un'esperienza demoralizzante: nel giro di dieci turni è normale trovarsi con i barbari alle porte, indebitati peggio di Paperino e, spesso, con un paio di generali ribelli, senza contare gli abitanti che decidono di mettere a ferro e fuoco la propria città perché le tasse sono troppo alte!

In effetti, consigliamo a tutti tranne ai più esperti di lasciare l'Impero dell'Ovest a una *seconda* partita e di iniziare con una fazione più "tranquilla": l'Impero dell'Est è in una situazione leggermente migliore, anche se deve fare i conti con i nuovi padroni della Persia, i Sassanidi; oppure una potenza a scelta tra gli stessi Sassanidi, i Goti, o i Sarmati, la cui evoluzione ricorda una "normale" partita di *Rome*.

Tutt'altra cosa sono le fazioni nomadi, tra cui gli Unni, che come abbiamo scritto partono senza patria e con migliaia di soldati pronti a travolgere tutto e tutti; purtroppo, però, basta decidere di conquistare una sola città

Uno scontro "fratricida" tra Romani dell'Est e rivoltosi: quando un generale si ribella, crea una vera e propria fazione all'interno del vostro Impero.

La linea romana si prepara all'impatto. Come i legionari repubblicani e primi imperiali, anche i Comitatensii saranno in grado di lanciare una salva di giavellotti prima del corpo a corpo.

per vedere sparire molti soldati (che tornano ad attività più pacifiche – si fa per dire!). Nelle condizioni di vittoria di queste popolazioni sono incluse le province che nella Storia hanno subito la fase di insediamento più duraturo: per esempio, i Franchi dovranno stabilirsi in Gallia, mentre i Vandali dovranno raggiungere le coste africane.

La mappa strategica di *Barbarian Invasion* è, ovviamente, molto simile a quella di *Rome*, pur se il numero di città, quindi di province, è nettamente inferiore (anche per un motivo storico, dato che dal 300 al 600 d.C. la popolazione Europea si ridusse a meno di un terzo). Meno città significa più spazio "aperto" in cui i barbari si possono infiltrare e ciò rende molto più utili le torri di avvistamento che in *Rome* pochi giocatori usavano. Alcune città e province hanno nomi diversi e, soprattutto, pesi economici mutati: sembra davvero di "proseguire" una partita di *Rome* giocata da qualcun altro!

Le popolazioni inedite e la situazione politica cambiata portano, inoltre, unità tutte nuove: Adrianopoli segnò la fine dell'egemonia della legione romana, infatti la fanteria in generale soffre molto le cavallerie nomadi e dell'Est. Il generale romano può contare essenzialmente su due tipi di fanteria, i Limitaneii (che controllavano i forti sulla frontiera), ben poco adatti alle battaglie campali, e i Comitatensii, appartenenti agli eserciti mobili che dovevano "correre" dove era necessario il loro intervento. Come abbiamo scritto, la penuria endemica di fonti monetarie costringerà il giocatore a seguire una strategia simile, ovvero difendere le frontiere e le città con truppe relativamente scarse e accorrere dove serve con due-tre eserciti meglio equipaggiati.

Sul piano tattico, le battaglie non sono cambiate molto: è possibile tentare uno scontro notturno (che onestamente ha un effetto più scenografico che militare) e ora tutte le truppe sono in grado di attraversare i corsi d'acqua in ogni punto, a nuoto. Sono molto vulnerabili quando "approdano", ma in compenso non sarà più necessario combattere i noiosi scontri con il "collo di bottiglia" del ponte (anche se potranno comunque capitare situazioni simili a quelle della battaglia di ponte Milvio).

Visto che esistono decine di unità nuove, soprattutto cavallerie leggere e pesanti nomadi, le battaglie di *Barbarian Invasion* sono molto più fluide e mobili rispetto a quelle, più rigide, di *Rome*: aspettatevi cambi di fronte repentini, fulminei accerchiamenti ai lati e infiltrazioni in ogni "buco" lasciato nella linea.

Barbarian Invasion è, a nostro avviso, la migliore espansione mai pubblicata per un titolo della serie *Total War*: non solo riesce a riprodurre in modo realistico le dinamiche economiche e militari del periodo preso in esame, ma si dimostra *divertente* e non troppo frustrante. L'unico neo è che è piuttosto difficile riuscire anche solo a sopravvivere, specie nei panni romani, quindi lo consigliamo senza riserve solo ai veterani di *Rome*: chi non ha giocato al titolo originale (necessario per gustare il disco aggiuntivo) potrebbe trovarsi un po' spaesato. Ma d'altra parte, quale generale resisterebbe al fascino di conquistare l'Impero, prima di difenderlo dai barbari?

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Mag 01, 9
Impensabile giocare a *Barbarian Invasion* senza aver prima affrontato la "gavetta".

Medieval: Total War, Set 04, 9
Dopo aver salvato (o demolito) l'Impero di Roma, con *Medieval* la Storia continua!

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.totalwar.com

specifiche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, *Rome: Total War***
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Simula molto bene la Storia
- Diversi approcci: Roma si difende, i barbari attaccano
- Unità inedite e qualche novità

- Niente campagna online...
- Piuttosto complesso, almeno per i neofiti
- A volte frustrante

Quelle barbariche sono le invasioni meglio riuscite, almeno su PC. *Barbarian Invasion* è un'espansione dei confini di *Rome: Total War* caldamente raccomandata a tutti i veterani del gioco originale.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	NOVITÀ RISPETTO A *RTW*
8	8	8	8	8	8

Le possibilità di zoom sono ampie e consentono di vedere i dettagli delle truppe e aree di gioco molto vaste.

I filmati d'intermezzo raccontano la trama che collega le missioni e offrono alcuni scorci evocativi.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

EARTH 2160

Si combatte per il Sistema Solare, ma cosa accade se una specie aliena e nuovi pianeti abitabili scombinano i piani?

IN ITALIANO

Earth 2160 è stato tradotto in italiano: sebbene il parlato sia rimasto doppiato in inglese (peraltro, con voci decisamente poco piacevoli, al di sotto della media di altri titoli dello stesso genere), tutti i testi a schermo, i menu, la confezione e il manuale d'istruzioni sono nella nostra lingua.



QUESTI ALIENI

Usando intelligentemente le capacità di sdoppiamento e di evoluzione, rimanendo in zone con alta concentrazione di risorse, gli alieni risultano di gran lunga la fazione più potente. Anche un giocatore inesperto, dopo qualche tentativo, può battere l'Intelligenza Artificiale che controlla le altre fazioni, in qualsiasi scenario della modalità Schermaglia.

DOPO ***Earth 2140* ed *Earth 2150* (con i seguiti *The Moon Project* e *Lost Souls*), la serie prosegue, con ben poca fantasia per i titoli, con il nuovo capitolo *Earth 2160*.**

Gli avvenimenti del gioco seguono una linea temporale in cui l'umanità ha colonizzato buona parte del Sistema Solare e riprendono la trama dei giochi precedenti. Questo strategico in tempo reale offre quattro fazioni, anche se, all'inizio, solo due saranno disponibili e sarà necessario terminare le loro campagne per accedere a quelle successive (in modalità Schermaglia o in multiplayer, però, tutti i mezzi, i gruppi e le tecnologie saranno sbloccati).

Il tentativo è quello di rendere ogni schieramento ancora più diversificato e particolare di quanto non accadesse nei giochi precedenti. La ED (Eurasian Dynasty) è la fazione più classica: umani che ampliano il nucleo centrale delle proprie basi tramite una serie di edifici modulari e di condotti di collegamento. Sono specializzati nella creazione di mezzi corazzati di tipo "realistico", come carri armati, semicingolati, aerei a reazione, eccetera. La LC (Lunar Corporation), invece, è un'utopia femminista creata sulla Luna ed espansasi su vari pianeti. Composta unicamente da donne, è specializzata nella produzione di mezzi ultra-tech dotati di rotori antigravità, jetpack per far volare le truppe, raggi sonici e psichici. Le basi sono gigantesche torri che si sviluppano verso l'alto, aggiungendo il tipo di edificio desiderato in cima a quelli precedenti.

La UCS, invece, (United Civilized States) è lo schieramento adatto agli amanti dei robot: da droidi da combattimento del tutto simili a quelli visti nei prequel di "Star Wars", a giganteschi ragni e tigri robotiche corazzate, che sembrano ispirate ai Transformers. Droni meccanici si occupano di riparare edifici e mezzi, oltre a costruire nuclei base (come il centro ingegneristico o la stazione energetica) attorno ai quali si è liberi di aggiungere a piacimento alcuni upgrade, quali reattori a fusione fredda, fabbriche di produzione di mezzi pesanti, eccetera.

> "Una miscela degli elementi classici del genere, senza una visione autonoma"

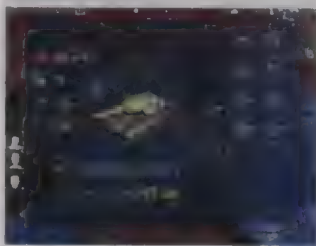
L'ultima fazione, una novità nella serie, sono degli alieni provenienti dalle profondità di Marte. L'alieno "base" è in grado di sdoppiarsi, dopo aver mangiato un certo quantitativo di risorse, oppure di evolversi (chiudendosi in una crisalide) in una serie di altre forme di vita sempre più specializzate e potenti, o ancora di trasformarsi in una sorta di torre di guardia vivente armata di tutto punto.

Le risorse sono tre (acqua, metallo e cristalli energetici), ma soltanto due saranno necessarie a ogni gruppo: questo per diversificare le necessità di ogni esercito, creare zone "franche" e altre decisamente più calde in cui si trovano le miniere contese. Ogni parte in causa ha un metodo particolare per raccogliere le risorse necessarie alla gestione e alla creazione della propria compagine: chi si basa su miniere fisse "in loco", chi su astronavi che fanno la spola dalla base alla miniera, chi ancora, come abbiamo scritto, lascia che ogni unità si nutra direttamente.

Se *Earth 2160* offre vantaggi e sfide, è pur vero che viene lanciato oggi, in un panorama in cui gli RTS hanno fatto molti

MECCANO MILITARE

Nel menu di costruzione, potrete creare nuovi mezzi basandovi sulle tecnologie che avete sviluppato. Selezionando il corpo centrale di un veicolo (un mezzo cingolato, un aereo, una moto da battaglia, eccetera) compariranno a schermo tutti gli accessori disponibili: armi, corazzature, motori, generatori di campo e via di questo passo. Tale trovata consente anche di modificare, durante il gioco, qualsiasi mezzo "base" o creato da voi, adattandolo alle circostanze della missione. Questo sistema, interessante come idea, risulta un po' difficile da gestire per via del fatto che i menu di produzione non riportano i dati specifici di ogni modello realizzato, ed è sempre necessario riaprire la schermata di creazione per ricordarsi le caratteristiche dei mezzi.



UN'OPZIONE INUTILE?

Una delle opzioni più curiose di *Earth 2160* è la facoltà di selezionare qualsiasi unità del proprio esercito e di visualizzare il suo punto di vista soggettivo, in una finestra collocata in alto a sinistra. L'utilità di questo "extra" è misteriosa e il gioco si può terminare senza mai sentire il bisogno di attivarla. C'è da chiedersi come mai gli sviluppatori l'abbiano inserita. L'unico vago vantaggio potrebbe essere, in certe situazioni ambigue, di vedere se un'unità è nella linea visiva diretta con un nemico. Date le opzioni di zoom e di movimento della telecamera virtuale, però, anche questo "alibi" viene presto a cadere.

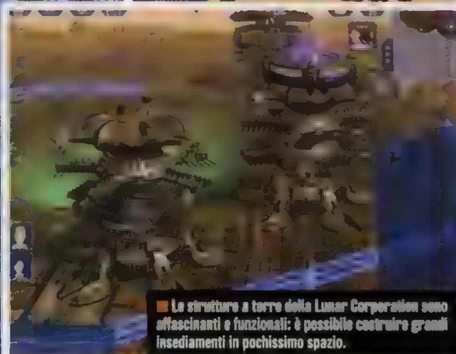




La grafica non è nuova, ma non si notano rallentamenti eccessivi anche con moltissime truppe sullo schermo.



Le truppe aeree dell'esercito alieno sono tra le unità più versatili e potenti di tutto il gioco: con una buona flotta si distrugge qualsiasi nemico.



Le strutture a torre della Lunar Corporation sono affascinanti e funzionali: è possibile costruire grandi insediamenti in pochissimo spazio.

L'INTERFACCIA

Sebbene sia possibile aprire o chiudere con un clic del mouse la maggior parte delle finestre dell'interfaccia di gioco, esse sono quasi sempre necessarie. L'opzione, dunque, risulta più estetica che funzionale. L'interfaccia, inoltre, occupa una buona porzione del campo di gioco e, in molte occasioni, è scomoda e limitante.

RICERCA E SVILUPPO

L'albero tecnologico classico di molti RTS viene riproposto in *Earth 2160* senza particolari innovazioni. A partire da una serie di tecnologie di base, immediatamente accessibili, si sbloccheranno altri rami di ricerca. Ogni tecnologia porta al miglioramento di un aspetto del proprio esercito o all'aggiunta di nuovi modelli di armi, mezzi e quant'altro. Naturalmente, sviluppare un nuovo ramo comporta un notevole dispendio di risorse e un certo quantitativo di tempo.

passi avanti rispetto al "concept" da cui parte: un design di base che non è stato particolarmente rinnovato nonostante le introduzioni di unità di fanteria, di eroi e oggetti speciali (assenti nei giochi precedenti), di diversi pianeti al posto dell'onnipresente Marte, o di sistemi più avanzati per la personalizzazione dei mezzi (mentre scompare, in questo capitolo, la facoltà di creare tunnel sotterranei).

Il sistema di controllo lascia a desiderare: normalmente, in un titolo di questo genere, il tasto sinistro del mouse serve per selezionare e quello destro per far compiere un'azione, far muovere un'unità o attaccare un nemico. In *Earth 2160*, invece, il tasto sinistro serve per qualsiasi operazione, mentre quello destro si limita ad assumere la funzione di deselezionare le unità. Tale scelta in contro-tendenza non è particolarmente funzionale e, anzi, finisce per creare confusione, soprattutto se è necessario agire con una certa fretta.

Gli oltre diecimila mezzi che vengono declamati, a ben vedere, non sono altro che altrettante possibili combinazioni di elementi modulari di ogni esercito: un corpo centrale, un'arma principale, una corazzatura, un motore... Non è certo la stessa cosa e, inoltre, una tale varietà tende a confondere le idee e a generare mezzi inutili o doppioni (qual era il jet con il dispositivo anti-missile, l'Aurora1 o l'Aurora2? E quale quello con il raggio laser per colpire obiettivi a terra?).

È pur vero che gli sviluppatori dichiarano che è possibile raggiungere rapidamente ogni vetta tecnologica, in modo da conoscere ogni singolo mezzo o miglioria... D'altronde, come potrebbe essere altrimenti, dato che ogni civiltà presenta solo sette missioni in modalità Campagna?

Tra i lati positivi, vanno annoverati la differenziazione delle civiltà, che costringe il giocatore a imparare tattiche e sistemi di gestione delle risorse diversi, e il fatto che le scritte a schermo e il manuale sono completamente tradotti, ma i problemi elencati finora, oltre a uno stile superato e a una grafica già vista, fanno sì che *Earth 2160* manchi il centro del bersaglio.

Non c'è nulla di originale o di realmente innovativo: il prodotto sembra, più che altro, una miscela di tutti gli elementi classici del genere, senza una vera visione autonoma o una reale coerenza interna.

Yuri Abietti



IN ALTERNATIVA...

Star Wars – Galactic Battlegrounds, Feb 02, 7
Lo stile alla *Age of Empires* sbarca nella galassia lontana, lontana e mostra come divertirsi prima e dopo il sorgere dell'Impero Galattico.

Homeworld 2, Set 03, 8
Creare poderose flotte ed esplorare la galassia sono azioni all'ordine del giorno, in questo piccolo gioiello strategico.

Info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Reality Pump** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.earth2160.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GB, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GB, 1 GB RAM, 2 GB HD**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Quattro civiltà
- Molte opzioni
- Vari mezzi e ambienti

- Interfaccia scomoda
- Nessuna novità
- Pochi scenari nella Campagna

Mettere insieme gli ingredienti positivi di un genere non sempre crea un prodotto di successo. *Earth 2160* soffre di una certa confusione nell'interfaccia e nella gestione del proprio "impero", ma è vario e può essere interessante in multiplayer.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	5	7	7	6	7

Il cecchino è uno dei membri più importanti del team: grazie al suo fucile di precisione, è in grado di eliminare i nemici in modo "chirurgico".

È possibile attivare la visione a infrarossi o l'intensificatore di luce; la prima è perfetta per identificare i nemici.

GENERE: SPARATUTTO DI SQUADRA

CONFLICT: GLOBAL STORM

Arruolarsi nelle Forze Speciali significa girare il mondo... a caccia di terroristi.

IN ITALIANO

Le avventure dei quattro membri delle Forze Speciali (quasi cinque, visto che uno dei soldati viene catturato durante una delle prime missioni e liberato in seguito) sono tutte in italiano, voci e filmati compresi. La traduzione non è perfetta (alcuni termini sono usati un po' a sproposito), ma si fa capire bene.



EROI IN COMPAGNIA

***Global Storm* è il primo *Conflict* a permettere il gioco online. Potrete affrontare le missioni single player con altri tre amici, contro tutti i terroristi che il computer riuscirà a schierare. Esistono due modalità principali: nella prima, se verrete abbattuti potrete essere curati dai vostri compagni d'arme; nella seconda, finire sul terreno sarà davvero il "game over".**

DOPO l'esercito di Saddam, per la squadra delle Forze Speciali di *Conflict* è giunta l'ora di "picchiare duro" i terroristi globali. Dimenticato (almeno in parte) lo "spin-off" vietnamita, Pivotal Games vi rimette al comando del team di perfette macchine da guerra dei primi due episodi e vi spedisce in giro per il mondo a massacrare i nemici del momento.

Come recita un proverbio famoso, squadra che vince non si cambia, il che sembra piuttosto azzeccato per la saga di *Conflict*. Al di là di qualche piccolo ritocco nell'interfaccia di controllo del team, tutto è rimasto pressoché identico e chi ha giocato i precedenti episodi non avrà alcun problema a entrare in azione in *Global Storm* nel giro di qualche minuto.

La prima missione è quasi un omaggio a *Conflict: Vietnam*, anche se è ambientata in una giungla del Centro America. Probabilmente facendo tesoro delle critiche mosse a quest'ultimo episodio, Pivotal ha ridotto al minimo gli scontri nelle foreste fatte di "canaloni": la vostra squadra dovrà muoversi in un terreno ricco di installazioni militari, in cui i passaggi da una "base nemica" all'altra saranno ridotti ai minimi termini e, comunque, più convincenti della boscaglia vietnamita, con diverse "strade" per arrivare allo stesso punto.

Il miglioramento che balza subito agli occhi è a livello grafico. Pivotal ha fatto un discreto lavoro nel ridisegnare l'engine grafico, che ora è molto più efficace di quello visto in *Vietnam*: siamo ancora lontani dalle prodezze di *F.E.A.R.* o di altri sparatutto più blasonati, ma non ci si può lamentare dell'aspetto estetico generale, tantopiù che, mentre i precedenti *Conflict* erano monotematici (deserto o giungla), *Global Storm* è davvero "globale" e vi farà attraversare parecchi ambienti diversi: distese ghiacchiate, installazioni in Russia, zone urbane nella Corea del Sud e via dicendo. Non mancano una missione (in totale sono quattordici, più quelle di addestramento) nel deserto e un paio di "gitarelle" in giungle più o meno dense.

Alcuni livelli sono molto belli: l'installazione russa è realizzata con competenza (probabilmente, l'avrete vista nel demo contenuto nel DVD allegato

"Non passerà alla storia per l'innovazione o la grafica, ma resta un gioco divertente"

all'omonima edizione di GMC il mese scorso), anche se purtroppo non esiste alcun sistema fisico a muovere gli oggetti presenti. Potrete mitragliare, far esplodere, prendere a calci monitor e tastiere, per esempio, ma questi rimarranno fissi e imperturbabili come baccalà. L'unica eccezione sono alcuni contenitori di gas esplosivi che, ogni tanto, salteranno in aria.

I nemici si comportano leggermente meglio, dato che non solo rotolano sul terreno o si nascondono dietro colonne o altri ripari in modo abbastanza convincente, ma quando diventano cadaveri si adagiano per terra realisticamente. L'Intelligenza Artificiale è passabile: se da una parte i nemici non sono totalmente stupidi (come abbiamo scritto, si nascondono dietro finestre o altri ostacoli), va detto che il computer si affida comunque più alla quantità che alla qualità.

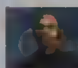
Grazie al gioco di squadra, che come negli altri *Conflict* vi consentirà di passare da un personaggio all'altro premendo semplicemente un tasto, sarà piuttosto facile "aggirare" gli avversari, che normalmente non reagiranno molto prontamente agli attacchi sul fianco. In particolare, se un nemico starà utilizzando un'arma pesante da una postazione fissa, tendenzialmente sarà piuttosto testardo e non si staccherà dal grilletto nemmeno se sarete dietro di lui, a pochi passi e con una Uzi in mano. Il sistema di controllo del team è la

I FANTASTICI QUATTRO

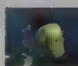
In *Conflict: Global Storm* incontrerete quattro membri delle Forze Speciali, ognuno "specialista" del proprio ramo (chi ha giocato i primi due *Conflict* riconoscerà alcuni dei propri "beniamini"). Ovviamente, ogni "specialista" potrà fare anche il lavoro degli altri... semplicemente sarà meno bravo!



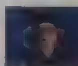
Bradley: Il comandante del gruppo, armato di un buon fucile mitragliatore. È il membro più eclettico del gruppo.



Jones: Quando c'è da far saltare per aria qualcosa, Jones è l'uomo che fa per voi! C4 e granate non hanno segreti!

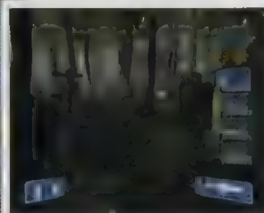


Connors: Lo specialista di armi pesanti. Dà il meglio di sé con un mitragliatore o dietro una postazione fissa.



Sherman: Prima donna ad apparire nella serie, è una specialista delle armi con ottica di precisione.


In certe missioni, come nei precedenti *Conflict*, potrete controllare alcuni veicoli.





SALVATAGGI CONTATI

Come negli altri *Conflict*, in ogni missione potrete salvare solo un certo numero di volte, secondo il livello di difficoltà: in quello medio, normalmente, avrete a disposizione quattro salvataggi diversi, dopodiché dovrete arrivare alla fine del livello.


Nel livello sud coreano dovrete affrontare il dedalo della stazione della metropolitana!



Una postazione fissa può falciare la vostra squadra in un batter d'occhio. È fondamentale usare un minimo di tattica per aggirarla e prenderla sul fianco.


La mappa mostra gli obiettivi conosciuti e consente di orientarsi.

naturale evoluzione della saga. È possibile ordinare agli altri tre membri del gruppo di seguirvi, oppure di rimanere dove sono, sia con ordini collettivi, sia in modo selettivo. Per esempio, in una normale azione di battaglia, porterete il cecchino in una postazione sicura, poi passerete allo specialista in armi pesanti e lo sposterete davanti al punto di arrivo delle orde nemiche, mentre il tiratore scelto, a questo punto controllato dal computer, inizierà a massacrare gli avversari con il suo fucile di precisione. Stesso discorso con gli altri due membri della squadra, magari comandando direttamente il leader per aggirare eventuali nemici con armi pesanti. Un approccio più diretto, ovvero "all'assalto tutti insieme", porta regolarmente alla prematura dipartita di qualcuno dei membri del team: nessuna ferita è abbastanza grave da metterli fuori combattimento in modo definitivo, però è necessario che un altro loro compagno corra a "curarli" con l'apposito medikit il prima possibile. Se lasciati a loro stessi per troppo tempo, i "feriti" rischiano di morire e ciò porta all'immancabile "game over".

Ognuna delle quattordici missioni è caratterizzata da diversi obiettivi da completare; spesso e volentieri, durante la stessa sortita ne "salteranno" fuori altri non previsti, come l'eliminazione di gas nervino appena scoperto o la cattura di un terrorista in particolare. Tra tutti, i compiti più difficili da completare sono quelli in cui è necessario scortare un ostaggio liberato, dato che è facile vederlo fatto a pezzi dagli spietati nemici. Per fortuna, anche in questo caso, è sufficiente un medikit abbastanza tempestivo per salvarlo e continuare la missione.

Global Storm non passerà alla storia per l'innovazione o la grafica, ma rimane un gioco divertente. Il sistema di controllo del team è uno dei migliori, restando nel genere (quindi non contando i titoli più "tattici" come *SWAT 4* o i vari *Rainbow Six*). Le missioni non sono mai troppo complesse, anche se abbastanza articolate, e promettono almeno una quindicina di ore di "ordinario" divertimento.

L'unico rammarico è per l'Intelligenza Artificiale, che avremmo preferito un po' più elaborata e in grado di sorprenderci. Sarà per il prossimo *Conflict*?

Paolo Paglianti 

LE ALTERNATIVE

***Brothers in Arms – Earned in Blood*,**
Nov 05, 8
Un ottimo FPS tattico in cui controllare la squadra e molto più complesso (e appagante, se vi nesce) di *Conflict*.

***Star Wars Republic Commando*,**
Set 04, 8
Quando gli Stormtrooper erano i "buoni"; il sistema di controllo del team d'assalto della Repubblica è immediato quasi quanto quello di *Conflict*.

info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Pivotal Games** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.conflict.it

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Divertente e immediato
- Buon sistema di controllo della squadra
- Ambientazioni molto diverse

- Poco originale rispetto agli altri *Conflict*
- Intelligenza Artificiale non molto evoluta
- Graficamente "solo" discreto

Nettamente migliore di *Conflict: Vietnam* e più vario dei due *Desert Storm*, *Global Storm* è un piacevole e immediato sparatutto di squadra. Rimane lontano dai "mostri sacri" del genere, ma è comunque divertente.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ AMBIENTAZIONI
7	7	8	7	6	7





Grazie all'editor, è possibile aggiornare il database di *NBA Live 06*, datato 4 agosto 2005.



Il motore 3D è stato completamente riscritto, ma le movenze dei giocatori conservano sempre un "che" di legnosità!

GENERE: GIOCO SPORTIVO

NBA LIVE 06

Dwayne "Flash" Wade si lancia a canestro, ma Tayshaun Prince lo ferma con i suoi poderosi tentacoli...

IL mercato estivo ha ridisegnato il panorama cestistico della NBA. Gli Spurs di Tim Duncan e Manu Ginobili, campioni in carica, si sono ulteriormente rafforzarti con Nick "The Quick" Van Exel e Michael Finley. I Suns di coach Mike D'Antoni, la vera sorpresa della stagione 2005, hanno cambiato pelle per cercare di contrastare gli "speroni" di San Antonio: meno contropiede, più potenza e forza sotto canestro. I Pistons, finalisti lo scorso anno ed ex campioni, hanno perso il leggendario e imprevedibile allenatore Larry Brown, che è "volato" nella Grande Mela per costruire dei Knicks da titolo.

E se Phil Jackson è tornato ai Lakers per la modica cifra di 10 milioni dollari alla ricerca del decimo anello, Pat Riley si è dimostrato il più attivo nel mercato portando a Miami Jason Williams, Antoine Walker e James Posey, mentre Shaq ha continuato nel suo addestramento da poliziotto. Insomma, come direbbe un noto giornalista sportivo, di "carne al fuoco" ce n'è parecchia...

Electronic Arts ha avuto un bel da fare per rinnovare la sua celebrata simulazione cestistica *NBA Live* dopo questo tourbillon estivo. La più grande novità dell'edizione *06* è, senza dubbio, l'aggiunta del Freestyle Superstars, un sistema di controllo che consente alle vere stelle della lega di beneficiare di una serie di giocate speciali. L'idea proposta dai game designer è quella di "evidenziare" le abilità "sovrumane" dei vari LeBron James, Tracy McGrady, Dwayne Wade rispetto a quelle "umane" di onesti mestieranti quali Bob Sura e Scott Pollard. È chiaro che un centro dalla potenza devastante quale Shaq farà valere i propri centimetri e chili nella zona verniciata; così com'è assolutamente normale vedere Steve Nash recapitare palloni impossibili con passaggi "no look" nelle mani dei propri compagni.

I "superpoteri" dei campioni della NBA sono evidenziati da una serie di icone (potenza, schiacciate, visione di gioco, capacità di marcare gli avversari, abilità nel fare assist e difesa del canestro). Naturalmente, ci sono atleti che possono sfruttare le suddette qualità sia offensivamente, sia difensivamente (Tim Duncan e Kobe Bryant, per citarne un paio). Per esempio, la potenza di Amare Stoudmaire è difficile da arginare

"La modalità Dynasty è più convincente del recente passato"

ed è facile vedere il numero 32 dei Suns appendersi al ferro nonostante i raddoppi difensivi. Oppure, provate a triplicare Shaq e sarete puniti da una bomba da fuori di Antoine Walker. Di fronte a Duncan o a Prince – giocatori che hanno nel proprio bagaglio tecnico numeri quali "rubate" e stoppate – anche Shaq e Amare non avranno vita facile. Insomma, l'introduzione del Freestyle Superstars potrebbe rivelarsi "devastante" nell'economia generale di *NBA Live 06*: nei momenti di difficoltà, basta sfruttare costantemente le abilità dei propri campioni per vincere la partita. Troppo facile, non credete? Per fortuna, i game designer di EA Canada sono riusciti a bilanciare il tutto in modo convincente: sfidare nell'area verniciata i due Wallace al livello Rookie si dimostra un compito piuttosto facile, mentre al livello All-Star è difficile eseguire giocate spettacolari senza evitare i poderosi tentacoli di Big Ben e di Guarant'Sheed.

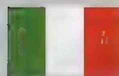
Per quanto riguarda il comparto grafico, *NBA Live 06* mette in mostra un nuovo motore 3D (completamente riscritto) e animazioni inedite: il risultato è buono, nonostante qualche caduta di stile e la solita cronica legnosità nei movimenti. Il team ha investito parte delle risorse nel migliorare la modalità Dynasty,

CAMBIO GENERAZIONALE

Sul fronte giocabilità, i ragazzi di EA Canada hanno lavorato per migliorare le posizioni dei giocatori sul parquet, così da renderne più fluidi i movimenti. Sono stati aggiunti nuovi schemi offensivi, che si differenziano da squadra a squadra (per esempio nei Kings troverete il "princeton offense"). È stato migliorato il gioco in transizione, mentre la difesa, vero tallone d'Achille della serie, continua a non convincerci. L'Intelligenza Artificiale ha mostrato qualche progresso per quanto riguarda i raddoppi, specialmente sul lato forte del campo, ma anche a livello All-Star non ci vuole molto a volare a canestro. Purtroppo, *NBA Live 06* è ancora lontano dalla perfezione. A volte, i giocatori guidati dalla CPU sbagliano inspiegabili appoggi al tabellone o facili schiacciate, oppure si fermano durante i contropiedi. Chiamare un particolare "schema" non è necessario per segnare punti o per superare una difesa aggressiva: basta improvvisare e lanciarsi in una serie di uno contro uno. Se questa è stata la strada adottata dai programmatori per limitare i punteggi "irreali" delle passate edizioni, non ci sembra la scelta giusta. La verità, come nel caso di *Madden NFL 06*, è scontata i team di sviluppo sono impegnati a lavorare duramente sulle versioni sportive *06* per le console di nuova generazione, un mercato succulento per i vertici di EA.

IN ITALIANO

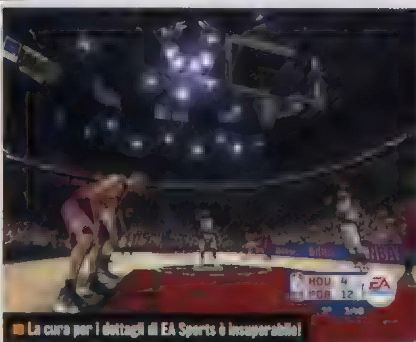
Il basket di EA Sports è stato tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda scatola, manuale e testi a video. La telecronaca, però, è rimasta quella "carismatica" della versione americana.



LE VOCI

Il commento tecnico di *NBA Live 06* è affidato, anche quest'anno, a Marv Albert, cui è stato aggiunto il pluri campione NBA Steve Kerr. Ernie Johnson e l'ex guardia dei Rockets Kenny Smith commentano, invece, lo spettacolare All Star Week-End.





La cura per i dettagli di EA Sports è insuperabile!

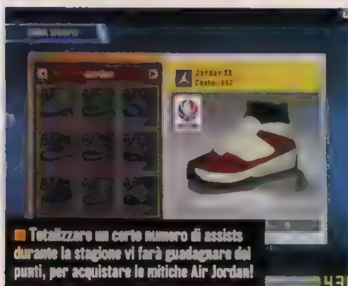
HIP HOP A PROFUSIONE

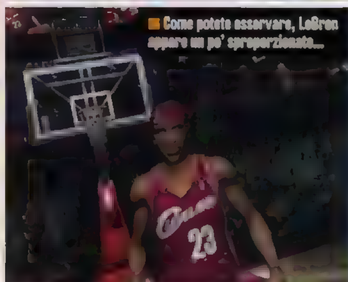
I ragazzi di EA hanno curato in modo maniacale la colonna sonora di *NBA Live 06*. Come gli appassionati di basket NBA sapranno, la musica prediletta dai "ballers" è l'hip-hop. Tra gli artisti di un certo spessore, segnaliamo i Black Eyed Peas e Busta Rhymes. I brani in esclusiva per il gioco vedono: "We Got Next" di Bishop Lamont featuring Chevy Jones, "Grind Time" di Chamillionaire, "Deportes EA" di N.O.R.E. featuring GemStar and Big Mato, "Elementary" di Spider Loc e "Mil Cosas" di Tego Calderón.





Coach "Zen" tenta qualche cambio per riportare i Lakers ai playoff.


Totalizzare un certo numero di assists durante la stagione vi farà guadagnare dei punti, per acquistare le mitiche Air Jordan!


Come potete osservare, LeBron appare un po' sproporzionato...

decisamente più profonda e convincente del recente passato. Il "focus" dell'edizione *06* è stato posizionato sul giocatore, sulla sua naturale "evoluzione" fisica e tecnica. È possibile ammirarne i progressi durante la carriera, stagione dopo stagione: è affascinante confrontare le statistiche da rookie con quelle da consumato veterano.

Un'altra importante introduzione è la facoltà di ingaggiare un "coaching staff" (allenatori, osservatori, preparatori) per far progredire la propria franchigia. Gli assistenti allenatori vi aiuteranno nell'insegnare i fondamentali e gli schemi ai giocatori e vi daranno preziosi consigli per sfruttarne al meglio le caratteristiche (provate con Kobe e il suo smisurato amore per l'attacco a triangolo). Gli scout vi suggeriranno i prospetti migliori di ogni draft e prepareranno un ricco dossier sugli avversari da affrontare settimanalmente; i preparatori vi aiuteranno, invece, nel recupero degli atleti infortunati.

Per il resto, *NBA Live 06* non differisce di molto dall'edizione *2005*, mantenendone inalterati i pregi (la completezza e la cura maniacale di EA Sports sono fuori discussione) e i difetti: realismo simulativo e Intelligenza Artificiale non sono ancora soddisfacenti. Nel complesso, *NBA Live 06* rimane la miglior scelta e l'unica per gli appassionati del basket a "stelle e strisce" su computer.

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

NBA Live 2005, Gen 05, 8½
L'All Star Week-End e una serie di innovazioni della giocabilità avevano caratterizzato l'edizione *2005* di *NBA Live*.

NHL 06, Ott 05, 8
L'ultimo nato di EA Sports ci è sembrato il piu convincente tra i prodotti della serie *06*.

info ■ Casa **EA Sports** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.easports.it

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,6 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- L'idea del Freestyle Superstars ci è piaciuta
- La modalità Dynasty è stata ampliata
- Molte opzioni e modalità di gioco in stile EA Sports

- I.A. poco convincente, specialmente in difesa
- Movimenti "legnosi" e modelli un po' sproporzionati
- Il supporto online latita

Ci è piaciuta l'idea del Freestyle Superstars, abbiamo apprezzato l'evoluzione della modalità Dynasty, ma *NBA Live 06* non risolve i problemi della passata edizione. Dai maestri dello sport simulato era lecito attendersi qualcosa di più!

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	LICENZE
7	8	7	8	7	9



Alcuni avversari si nasconderanno bene e, spesso, vi accorgerete di loro solo dopo che inizieranno a sparare. Sempre che sbaglino il primo colpo...



Controllare con attenzione ogni anfratto è fondamentale per muoversi negli scenari di gioco: un attimo di distrazione e un cecchino nemico vi farà a pezzi.

GENERE: GIOCO STEALTH

SNIPER ELITE

Il Terzo Reich è sull'orlo della capitolazione, ma nuovi avversari stanno per finire nel mirino.

IN ITALIANO

Sniper Elite è stato interamente tradotto in italiano. Potrete apprendere senza problemi il prossimo obiettivo, così come ascoltare di soppiatto le comunicazioni fra i nemici.



I giocatori su PC si sono trovati a rivestire qualsiasi ruolo nella scala gerarchica di un esercito: da quello di generali a quello di soldati semplici, passando per i piloti di elicotteri e di tank, senza tralasciare gli esperti in demolizioni, le spie, i paracadutisti e via di questo passo.

Il cecchino, però, se si escludono i titoli online, non è mai stato preso in grande considerazione dagli sviluppatori. Come dar loro torto, considerando che non è facile sviluppare una storia e uno schema di gioco interessanti quando si ha a che fare con qualcuno che, per la maggior parte del tempo, deve restare nascosto, strisciando lentamente per non farsi scorgere, e deve avere l'accortezza di cercare un riparo dopo ogni colpo?

Eppure, negli ultimi anni, si sono affermati anche fra il grande pubblico giochi che richiedono una certa capacità di muoversi furtivamente, sacrificando in parte l'azione adrenalinica per far posto a un approccio strategico e a una tensione costante (come *Splinter Cell* o *Thief*).

In *Sniper Elite* non si impersonano misteriosi assassini o agenti segreti, bensì un giovane tiratore scelto che si trova a sopravvivere nel difficile teatro della Seconda Guerra Mondiale. La trama è basata su fatti realmente accaduti, romanzati ed enfatizzati per adattarli meglio a una trasposizione videoludica, e vede i giocatori protagonisti di un'avventura in mezzo al fango e ai detriti della Berlino di fine conflitto. Muoversi in un territorio ostile non è facile e, al contrario di quanto imparato nei vari *Medal of Honor/Call of Duty*, un passo falso è sufficiente per morire.

Per rimanere in vita, dunque, sarà essenziale disputare una specie di partita a scacchi con il nemico, osservando con attenzione ogni tetto, balcone, finestra, alla ricerca di eventuali cecchini appostati. Mettersi a sparare all'impazzata o, semplicemente, tirare da lontano sui soldati nemici, non costituirà sempre una tattica vincente: se durante i primi livelli tali tentativi

> **"La presenza di muri invisibili è piuttosto irritante"**

non verranno puniti in maniera severa, già a metà gioco determinate missioni saranno impossibili da terminare seguendo tale filosofia.

Bisognerà infiltrarsi non visti, spesso togliendo di mezzo alcune sentinelle con una pistola silenziata e nascondendo i loro cadaveri, per non farli trovare dagli avversari. Anche un solo colpo di fucile, infatti, rischierebbe di allarmare i soldati, in certi casi facendo fallire la missione.

Trascorrerete la maggior parte del tempo strisciando fra le macerie, scrutando con il binocolo eventuali bersagli e cercando di scoprire

GUERRA FREDDA

Sniper Elite è ambientato sul finire della Seconda Guerra Mondiale. Nei panni di un soldato americano, il vostro scopo sarà quello di [redacted] una Berlino ormai devastata, svolgendo una serie di missioni non ufficialmente autorizzate dal governo USA. Non si tratterà solamente di far fuori qualche ufficiale tedesco, bensì di compiere anche alcune missioni contro gli alleati russi.

La tecnologia riesce a rendere spettacolari anche situazioni teoricamente "statiche". Nella realtà, gli attacchi di un cecchino sono assolutamente fulminei: una persona cammina ignara, si sente un colpo d'arma da fuoco e contemporaneamente la si vede cadere. Punto. Essendo molto poco intrigante come idea, in *Sniper Elite* si è deciso di dare qualche soddisfazione al giocatore, per esempio proponendo un replay al rallentatore della traiettoria del proiettile e rincarando la dose indicando, a colpo avvenuto, la distanza da cui si è riusciti a fare centro.

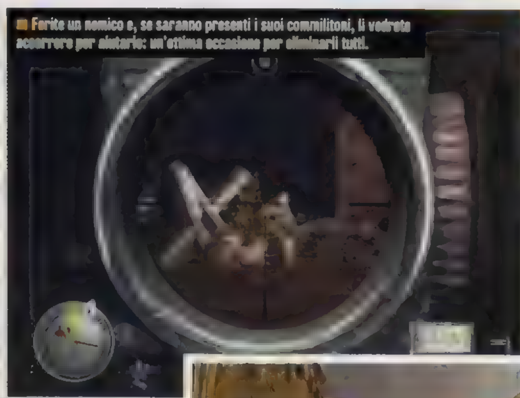








■ Cercare di sfruttare le vie più nascoste, come le fognature e i crateri creati dai bombardamenti, sarà di aiuto negli scenari ostili.



■ Ferite un nemico e, se saranno presenti i suoi commilitoni, li vedrete accorrere per aiutarlo: un'ottima occasione per eliminarli tutti.





Chi ha sviluppato *Sniper Elite* ha voluto far sì che il gioco potesse essere goduto anche dai cecchini meno esperti e pazienti, che pretendono di salvare la posizione ogni tre passi. Per non scontentare i giocatori più smaliziati, però, è stato deciso di garantire loro una serie di punti aggiuntivi che tornano comodi per scalare la classifica delle sfide online. Tali punti sono ottenibili semplicemente procedendo nel gioco, eseguendo colpi spettacolari (uccidendo bersagli in movimento, piuttosto che realizzando dei perfetti tiri alla testa) o limitando l'uso dei salvataggi: completare una missione stando sotto il numero di salvataggi previsti, aumenterà notevolmente i punti validi per la classifica.

Fare i cecchini non richiederà una macchina particolarmente potente, il che potrebbe stupire osservando le immagini pubblicate in queste pagine. Il trucco consiste nel ridotto utilizzo degli shader e nella limitata dimensione delle mappe, oltre che nella scarsa varietà dei personaggi. I programmatori, per dare una parvenza di realismo, si sono concentrati sull'utilizzo di parecchie texture di buona qualità, sacrificando il sistema di illuminazione, la gestione delle ombre ed effetti come bump mapping o i riflessi in tempo reale. Escludendo il motion blur sui replay, il resto si rivela relativamente semplice, ma di sicuro impatto. Del resto, *Sniper Elite* deve funzionare anche su console come la PlayStation 2.

la via migliore per raggiungere i vostri obiettivi. Tra questi, piazzare dell'esplosivo sopra i tank nemici, piuttosto che eliminare alcune figure cardine dell'esercito avversario.

Non mancheranno le sortite in cui premerete ripetutamente il grilletto del vostro fucile, ma anche in questi casi non sarà sufficiente inquadrare il nemico e sparare quando la sua testa sarà al centro del mirino. Sarà essenziale, invece, tenere conto della forza di gravità, che tenderà a trascinare il proiettile verso terra, e del vento, che potrebbe rivelarsi un intralcio non da poco, soprattutto sulle lunghe distanze. Anche il mirino non sarà stabile come accade in molti sparatutto sul mercato e, a causa del respiro e del battito del cuore, oscillerà leggermente, tanto che per migliorare la precisione nel tiro sarà spesso necessario svuotare i polmoni, tramite la pressione di un apposito tasto. Fortunatamente, i programmatori di *Sniper Elite* sono stati abbastanza bravi da alternare momenti di grande tensione e attesa ad altri meno intensi, così da non rendere l'azione troppo ripetitiva. Inoltre, il design dei livelli, relativamente piccoli ma ricchi di dettagli, permette di elaborare numerose tattiche, tanto che in molti saranno tentati di rigiocarli seguendo una strada differente.

Purtroppo, tanta cura è talvolta rovinata da errori che faranno storcere il naso ai giocatori più attenti. La presenza di alcuni muri invisibili, per esempio, è piuttosto irritante, così come pesa l'enormità di porte e anfratti che si rivelano solo delle immagini appiccicate ai poligoni. Questi accorgimenti migliorano ulteriormente la grafica, ma può essere frustrante passare decine di minuti cercando di raggiungere un luogo, per poi scoprire che il passaggio visto con il binocolo è bloccato artificiosamente.

Escludendo tale limite, *Sniper Elite* riesce a divertire e, in alcune situazioni, anche a esaltare, grazie al taglio cinematografico dato a certe situazioni – quando, per esempio, vengono presentati i replay dei colpi migliori, inquadrati da una telecamera che segue il proiettile.

Se, poi, non siete fatti per le missioni predefinite, potete sempre decidere di cecchinare liberamente sui server online: per la prima volta nella storia del deathmatch, "camperare" non sarà considerato scorretto.

Alberto Falchi

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Hitman: Contracts, Giu 04, 8
Fare il killer a pagamento richiede una certa dimestichezza con il fucile, ma anche con altre armi, silenziose o meno.

Splinter Cell: Chaos Theory, Feb 05, 8½
La vita della spia non è fatta solo di fughe in auto e splendide donne. Provate voi a infiltrarvi in un'ambasciata.

info ■ Casa **Rebellion** ■ Sviluppatore **MC2** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

specifiche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Originale
- Buon design dei livelli
- I.A. intrigante

- Alcuni muri invisibili
- Poco adrenalinico
- Alcuni problemi grafici

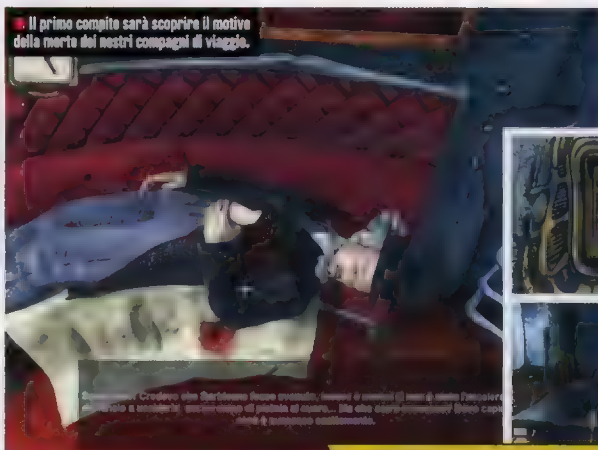
***Sniper Elite* è ben realizzato, ma non tutti saranno in grado di apprezzarlo. Il compito del cecchino, del resto, è poco movimentato e richiede molta pazienza durante gli appostamenti. Se questo non vi intimorisce, vi divertirete.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	7	7	8	8

SIMILI, MA NON UGUALI

L'interfaccia e lo stile di gioco rendono questa avventura affine a *Il Ritorno all'Isola Misteriosa*, dello stesso team. In verità, il titolo precedente è, per certi versi, tecnicamente superiore, presentando soluzioni multiple a parecchi enigmi, un uso dell'inventario più esteso e una grafica leggermente più curata. *Viaggio al centro della Luna*, in compenso, offre qualche ora di divertimento in più.


Il primo compito sarà scoprire il motivo della morte dei nostri compagni di viaggio.


Le piante lunari sono molto pericolose, se non si conosce il metodo per ammansirle.

L'INDAGINE INIZIALE

I primi minuti dell'avventura, fino all'allunaggio, contengono una specie di sotto gioco investigativo.
Nei panni di Michel Ardan, dovremo scoprire il motivo della morte dei nostri due compagni di viaggio.
Ogni indizio utile allo scopo sbloccherà un tassello di un breve racconto, che illustrerà quanto accaduto nella capsula mentre il protagonista era privo di sensi per la brusca partenza. Ottenere tutti i tasselli non sarà indispensabile e rappresenta una sfida in più per il giocatore.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

VIAGGIO AL CENTRO DELLA LUNA

Torniamo nei mondi fantastici di Jules Verne, esplorando la Luna e, possibilmente, tornando sani e salvi.

IN ITALIANO

Viaggio al centro della Luna è interamente tradotto in italiano.
Il doppiaggio, relativo a pochi personaggi in verità, è ben realizzato.



IN ALTERNATIVA...

Il Ritorno all'Isola Misteriosa, Lug 05, 6½
Un'avventura con la stessa interfaccia di *Viaggio al centro della Luna*: ci si imbatte, ai giorni nostri, nell'Isola Misteriosa descritta da Verne.

Sentinel il regno delle illusioni, Mar 05, 7
Affascinante e con un'atmosfera particolare. Una bella avventura basata sugli enigmi, presenti in gran numero e tutti abbastanza complessi, ma logici.

VERNE sta diventando una celebrità delle avventure grafiche. Dopo *Il Ritorno all'Isola Misteriosa*, prendendo spunto dai romanzi che parlano del viaggio sul nostro satellite naturale, ci ritroviamo nei panni dell'intraprendente Michel Ardan.

Partito con due compagni a bordo di un proiettile, letteralmente sparato verso lo spazio, solo lui giungerà sano e salvo a destinazione. Di fronte al paesaggio lunare, splendidamente descritto come se lo immaginavano i nostri avi, non perde tempo e inizia una lunga esplorazione alla ricerca di informazioni, nuove scoperte e, perché no, di un modo per ritornare a casa.

La Luna è tutto tranne che desolata: piante aliene e rigogliose coprono vaste aree e rappresentano il primo ostacolo per Ardan, in quanto ostili. L'esploratore dovrà capire come trattare la flora locale, esaminare i resti della civiltà selenita e, con sua grande sorpresa, scoprire che tale civiltà non è scomparsa, ma vive ancora, sotto la superficie.

Di fronte ai "lunari", Ardan si scontrerà prima con la loro loquacità, quindi con una serie di prove che gli permetteranno di comprendere il selenita scritto e parlato, per arrivare a padroneggiarlo egli stesso. Risolti i vincoli linguistici, rimarranno quelli burocratici. I seleniti, dotati di un formalismo abbastanza divertente, costringeranno l'eroe a mille azioni per accontentarli e proseguire con la missione. Come nel caso de *Il Ritorno all'Isola Misteriosa*, anche stavolta gran parte del gioco risiede nell'inventario: bisognerà raccogliere svariati oggetti (mai più di tre dello stesso tipo, un vincolo spesso fastidioso) e scoprire tutte le combinazioni tra essi possibili. Queste non si limitano a meccanismi e ingranaggi (presenti in gran numero), ma coinvolgono piante e frutti che andranno impiegati per moltissimi scopi: cucinandoli, realizzando marmellate, piantandoli e creando ibridi. Ovviamente, solo alcune delle tante combinazioni saranno utili. Il mondo lunare, graficamente abbastanza semplice, è poi ricco di indizi visuali da studiare con cura per trarne delle informazioni importanti per procedere. Sarà necessario persino apprendere la matematica locale, differente dalla nostra.

> **"La civiltà lunare vive ancora, sotto la superficie"**

Per questo e altri scopi troveremo molto utile il diario di Ardan, un insieme di appunti aggiornato automaticamente dal gioco, contenente, a volte, considerazioni non espresse dal protagonista.

Da segnalare alcuni enigmi basati sui suoni (il linguaggio dei seleniti), non impossibili, a patto di non avere problemi nel distinguere i toni musicali molto simili tra loro.

Complessivamente, *Viaggio al centro della Luna* ci è piaciuto. Enigmi originali, ambienti alieni e linguaggi da decifrare terranno impegnati gli appassionati del genere.

Roberto Camisana



info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Kheops Studio** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Eta Consigliata **3+** ■ Internet www.journey-to-the-moon.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 64 MB RAM, Scheda video 64 MB, 1,3 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,4 GHz, 128 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione giustamente fantasiosa
- Enigmi molto diversi tra loro
- Il gioco non scorre su binari obbligati

- La trama diventa via via più rarefatta
- La gestione dell'inventario è lasciata al giocatore
- Gli enigmi musicali possono essere un problema

Un'avventura gradevole. Esplorare gli ambienti lunari è un'impresa progressiva da affrontare con calma e attenzione ai dettagli. Chi ha apprezzato *Il Ritorno all'Isola Misteriosa* si troverà a proprio agio fin dai primi istanti di gioco.

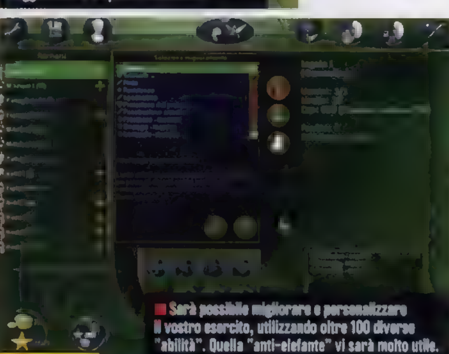
6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	6	7	6	6	7

Il piano di battaglia: il vostro "contributo" maggiore sarà in questa schermata.



Il combattimento entra nel "vivo". Il vostro generale potrà impartire qualche ordine, ma il controllo rimarrà comunque limitato, come è giusto da un punto di vista storico.



Sarà possibile migliorare e personalizzare il vostro esercito, utilizzando oltre 100 diverse "abilità". Quella "anti-elefante" vi sarà molto utile.

NIENTE STRATEGIA, SOLO TATTICA

Gli sviluppatori, già "veterani" con titoli come *Spartan* e *Legion* alle spalle, hanno deciso di "dividere" la propria produzione. Il risultato è che oltre a *Legion Arena*, dedicato esclusivamente alle battaglie storiche di Roma e dei Celti, prima o poi vedremo dei titoli in cui sarà presente solo la parte strategica, come in *Civilization*. Attendiamo fiduciosi!

GENERE: STRATEGIA

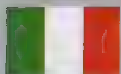
LEGION ARENA



Quando il piano di battaglia è davvero molto importante per trionfare sul campo.

IN ITALIANO

Legion Arena è completamente tradotto in italiano, compreso l'audio dei filmati introduttivi che non hanno molto da invidiare ai documentari di "History Channel".



DAI creatori di *Spartan*, arriva *Legion Arena*, un nuovo strategico che, come d'abitudine per Slitherine, promette di portare un approccio originale ai wargame per PC.

In *Legion Arena* vestirete panni e armatura di un generale romano (o celtico), nel periodo dell'ascesa della Repubblica di Roma, quindi dai primi scontri per la conquista della Penisola fino alle guerre civili che hanno preceduto l'Impero di Augusto. Il periodo è molto ricco, basti pensare che ricopre le campagne contro Galli e Sanniti, quelle contro Pirro e i macedoni, le tre guerre contro Cartagine e, ovviamente, decine di scontri tra Romani.

La campagna romana, vero fulcro del gioco, conta più di 80 battaglie (altre 40 vi aspettano dalla parte celtica), che vanno delle "schermaglie" contro i popoli latini fino a enormi scontri campali quali Canne o Pidna. *Legion Arena* impiega un'evoluzione del "motore" di *Spartan*, in cui il piano di battaglia ricopre un'importanza che non ha in nessun altro strategico per PC. Decidere dove schierare la fanteria pesante, oppure ordinare alla cavalleria un aggiramento può fare la differenza tra una gloriosa vittoria e una deludente sconfitta. Rispetto ai titoli precedenti, è possibile assegnare dei "waypoint" alle truppe: se ordinerete alla cavalleria leggera un aggiramento del fronte, la vedrete correre seguendo la "strada" che avrete tracciato, anche a costo di evitare il nemico.
Una volta iniziato lo scontro, sarete in grado di intervenire – una novità rispetto a *Spartan*, dove invece eravate solo spettatori: il generale può impartire alcuni ordini, come spostare una truppa da un punto all'altro del campo o comandare un attacco imprevisto.

"Per chi cerca un wargame unicamente votato agli scontri storici"

È bene sottolineare che la facoltà di controllare i vostri soldati non rende *Legion Arena* uno strategico tradizionale come *Warcraft III* o *Rome: TW*. Spesso, non potrete impartire più di quattro o cinque ordini e, tra l'altro, con un certo intervallo di tempo tra un comando e quello seguente (l'apposita barra si deve "ricaricare").

Se riuscirete a completare gli obiettivi assegnati – in alcuni casi sarà necessario resistere per un certo numero di "minuti", oppure uccidere un quantitativo richiesto di nemici – tornerete all'accampamento e sarete in grado di rinsaldare le file delle unità che avranno subito dei danni. Inoltre, sarà possibile "acquistarne" di nuove e migliorare il profilo di quelle veterane. Difatti, quando un'unità sopravviverà a una battaglia, normalmente acquisirà abbastanza "esperienza" per accedere a una serie di "abilità", un po' come i personaggi di un gioco di ruolo. Potrete decidere che i vostri hastati abbiano una caratteristica abilità anti-cavalleria, oppure una maggior resistenza, e così via (esistono più d 100 abilità diverse).

Legion Arena è esclusivamente un alternarsi di battaglie: non esiste alcuna parte strategica o manageriale, al di là della gestione delle truppe, ed è quindi dedicato a chi cerca un wargame unicamente votato agli scontri storici.

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Uno dei migliori e più completi strategici mai creati per PC.

Chariots of War, Set 03, 6
Uno dei titoli precedenti di Slitherine, in cui era consentito anche gestire il proprio dominio.

Info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.slitherine.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 800 MB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 GB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

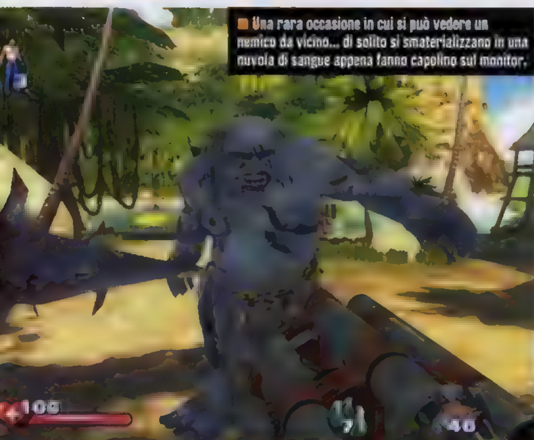
- Moltissime battaglie (oltre 120)
- Due campagne storiche (Roma e i Celti)
- Approccio originale

- Solo per gli amanti di wargame e boardgame
- Sembra di "stare un po' troppo a guardare"
- Grossi sbalzi di difficoltà

***Legion Arena* è originale e particolare: due qualità, ma anche due difetti. Viste le sue peculiarità, è dedicato soprattutto agli strateghi che intendano trascorrere decine di minuti sul piano di battaglia.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO STORICO
6	6	6	7	7	7



Una rara occasione in cui si può vedere un nemico da vicino... di solito si smaterializzano in una nuvola di sangue appena fanno capolino sul monitor.



La monotonia delle ambientazioni non è propria dell'universo di Sam Stone. Il nostro eroe combatte sempre in luoghi carichi di fascino.

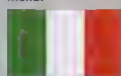
GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

SERIOUS SAM II

Un milione di mostri si è dato appuntamento sul monitor del PC, per fare la festa a Sam Stone.

IN ITALIANO

Sam Stone è un tipo alquanto sbruffone e spiritoso. Ogni occasione è buona per piazzare una battuta che irrida il nemico e che sottolinei il suo complesso di superiorità. Peccato, quindi, che le sue parole siano tutte in inglese e che, per essere comprese, abbiano bisogno dei sottotitoli, questi sì in italiano. Nella nostra lingua sono anche tutte le voci presenti nel menu.



Serious Sam II **sarebbe potuto essere una festa del frag multiplayer, ma così non è stato. La sola modalità online disponibile è quella cooperativa, che permette a un massimo di 16 giocatori di combattere fianco a fianco, in rete locale o su Internet, con il solo obiettivo di portare a termine i livelli presenti nell'opzione single player.**

NELLO stato di fibrillazione fraggatoria generato dalle scorribande in *Doom 3* o *Half-Life 2*, si potrebbe correre il rischio di equivocare sui concetti che GMC si sta preparando a esprimere in merito alle disavventure di Sam Stone.

Per evitare che ciò accada, e per fare in modo che l'FPS di Croteam riceva un trattamento corretto, è necessario mettere in chiaro fin da subito un concetto: *Serious Sam II* è maledettamente divertente. Certo, di fronte ai colossal di id Software e Valve fa la figura di una commedia brillante in una rassegna di pellicole d'essai, ma, lo ribadiamo, è davvero spassoso.

Chi ha avuto modo di cimentarsi con l'episodio originale, pubblicato nel 2001, ha già presente la mole di follia visionaria che permea l'opera dei ragazzi di Zagabria. Gli scenari sono immaginifici e, nel presente seguito, sparano il giocatore in mondi dai colori sbrilluccicanti. Ogni texture sembra fatta apposta per scalfire la retina, a prescindere che si tratti di quella appiccicata ai palazzi di Siriopoli, al Castello del Rock o al Tempio di Chanolin. I soli momenti di riposo per la pupilla coincidono con le escursioni nelle caverne, che non a caso sono anche i frangenti meno ispirati dell'intera orgia sparatutto.

L'apoteosi di luci e colori poggia sulle solide basi del motore grafico Serious Engine 2, un sistema sviluppato dalla stessa Croteam e capace di gestire un numero di triangoli ben 100 volte superiore al suo predecessore, oltre ad adattarsi alle caratteristiche del PC mediante l'architettura flessibile dei modelli di shader (1.1, 1.4 e 2.0 quelli supportati).

Il suddetto engine è anche l'asse portante della giocabilità frenetica. Una giocabilità che ha nella quantità spropositata di nemici renderizzati contemporaneamente sul monitor la sua vocazione di fede.

In *Serious Sam II* si pensa solo a sparare alle forze del male e a non gambizzare gli esseri innocenti, che loro malgrado si trovano a passeggiare attraverso il campo di battaglia. L'FPS di Croteam è pura manualità. Per sopravvivere, non bisogna sfruttare ripari o interagire con qualche sorta di alleato (a meno che non si vada online). Tutto ciò che il giocatore deve fare è avanzare attraverso i 42 livelli

> **"I nemici hanno un'aspettativa di vita di pochi secondi"**

prettamente lineari e collimare il mirino con le sagome di quegli esseri sgargianti e suicidi che sono i nemici. La rapidità di esecuzione è tutto, a prescindere da quale dei cinque livelli di difficoltà si decida di affrontare, mentre le presunzioni strategiche e tattiche stanno a zero.

Il trasporto estatico che scaturisce dal trovarsi coinvolti in un universo tanto policromo e sovraffollato non deve, però, essere una scusante per gli aspetti di *Serious Sam 2* che proprio non quadrano. Abbiamo già accennato all'estrema linearità dei livelli, ma questa non va considerata una pecca, tanto più che anche un FPS di

Come spiegato inqueste pagine, *Serious Sam II* è uno sparatutto che ha il proprio asso nella manica nella quantità di nemici presenti sullo schermo e nella baraonda di frag necessaria a distruggerli. Di regola, non presuppone un atteggiamento tattico e impone al giocatore di colpire sistematicamente tutto ciò che lo circonda. Le sole eccezioni alla furia distruttiva sono rappresentate dagli scontri con alcuni boss, che per essere sconfitti richiedono l'esecuzioni di manovre specifiche.

ZumZum: La vespa gigante è in grado di rigenerarsi succhiando il nettare dai fiori, che il prode Sam deve quindi impegnarsi a distruggere, prima di concentrare il fuoco sul boss.

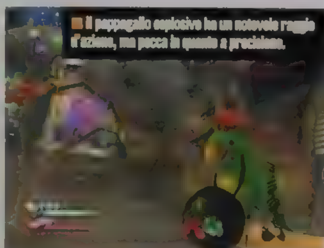


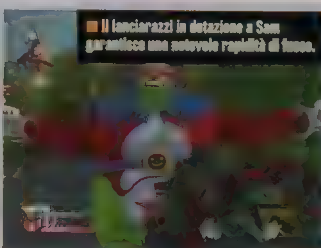
Cecil: Va abbattuto utilizzando le frecce dall'apposita balestra presente nell'arena. Il problema è che, per recuperare le munizioni, bisogna ricorrere al SeriousJump in possesso della principessa imprigionata al centro del campo di battaglia.



ARMAMENTARIO POCO SERIO

In *Serious Sam II* il giocatore ha a disposizione un arsenale di tutto rispetto, di cui fanno parte armi convenzionali, come pistole, mitra e fucili, oltre a ferri del mestiere parecchio speciali.
In linea di principio, non esiste un'arma specifica per ogni nemico, quindi la strategia migliore consiste nell'imbracciare, di volta in volta, quella più potente, con la consapevolezza che il gioco è molto generoso per quanto concerne le munizioni. Inoltre, negli sporadici casi in cui queste dovessero latitare, è sempre possibile ricorrere alle granate, che dispongono di un eccellente potenziale distruttivo.

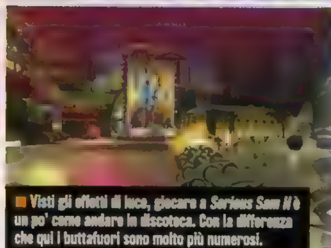

Il pappagallo esplosivo ha un notevole raggio d'azione, ma pecca in quanto a precisione.


Il lanciarazzi in dotazione a Sam garantisce una notevole rapidità di fuoco.



Durante la sua avventura, Sam ha spesso l'occasione di utilizzare a proprio vantaggio delle torrette equipaggiate con laser e mitragliatrici.


L'indicatore al centro dello schermo compare solo nei livelli delle terre ghiacciate e indica il tempo per cui Sam può restare esposto al freddo, prima di accusare malori.


Visti gli effetti di luce, giocare a *Serious Sam II* è un po' come andare in discoteca. Con la differenza che qui i buttafuori sono molto più numerosi.

alto rango come *Doom 3* propone una visione "a tunnel" dell'azione. Il fatto di non dover mai riflettere su quale sia il percorso corretto permette di concentrare le proprie attenzioni sulle orde avversarie e sui tempi di attraversamento proposti dagli sviluppatori. Nella schermata di presentazione di ogni scenario è presente un'indicazione espressa in minuti, che suggerisce la durata del combattimento e che, se soddisfatta, garantisce al giocatore l'acquisizione di bonus. Tale peculiarità "cronometrica" basta da sola a spiegare l'approccio frenetico proposto da Croteam e aiuta a tenere il ritmo di gioco al di sopra dei canoni tradizionali.

Un aspetto su cui, invece, troviamo parecchio da ridire è l'Intelligenza Artificiale dei mostri. Durante le prime fasi delle peripezie di Sam, quando la mente è ancora distratta dal design surrealista delle creature, le azioni di queste ultime appaiono in qualche modo giustificate. Poi, nel momento in cui si diventa padroni della situazione e si ha, quindi, il tempo per cogliere le sfumature del loro comportamento, ci si rende conto di come siano solo degli automi privi di cervello. In pratica, a prescindere dal fatto che si tratti di rinoceronti a molla, di pagliacci kamikaze o di robot cingolati, i soli gesti che sono in grado di compiere si riassumono nel correre addosso al protagonista o nello stare fermi e sparare.

Si tratta di creature con un'aspettativa di vita di pochi secondi, guidate da un cervello che, in ambito missilistico, potremmo definire un dispositivo a ricerca di calore. E il calore in questione è, ovviamente, quello del corpo del signor Stone. Il fatto che il tempo per cui le bestie da macello sopravvivono sul monitor rasenti il minimo sindacale, serve a mascherare, oltre alla loro demenza, anche la pochezza delle animazioni. Le creature si muovono come dei burattini e, in alcuni casi, scivolano sul terreno in maniera a dir poco innaturale. *Serious Sam II* è dunque un titolo in cui convivono pregi e difetti. I primi coinvolgono la quantità (mostri, livelli e anche armi) e il ritmo scellerato dell'azione, i secondi riguardano, in massima parte, l'Intelligenza Artificiale. Se si fosse trattato di un FPS qualunque, la stupidità dei nemici sarebbe stata una colpa grave, ma nel caso dell'opera di Croteam il discorso è diverso. Ancora prima di giocarci, sapevamo cosa ci saremmo trovati sul monitor ed eravamo disposti a sposare la causa a tutto frag di *Serious Sam II*. Ora che abbiamo le conferme, siamo prigionieri del suo mondo da "Alice nel paese delle meravigliose disgrazie", e non possiamo che suggerirvi di farci un giretto pure voi.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

Oggi, sembra quasi che per essere degno di appartenere alla categoria, ogni FPS debba per forza mettere dei veicoli a disposizione dei giocatori. *Serious Sam II* si inchina alla regola e butta nella mischia un repertorio completo di mezzi da trasporto.
Il più allucinante è certamente la Rollerball, una gigantesca sfera capace di inglobare Sam e di schiacciare i nemici.

In *Serious Sam II*, Sam Stone parte a razzo per il pianeta Sirius, dove si è rifugiato il suo arcinemico Mental. Durante il tragitto, viene contattato telepaticamente dal consiglio dei saggi siriani, che lo spedisce in giro per la galassia a dare la caccia ai frammenti del medaglione mistico, l'unico strumento in grado di conferire a Sam il potere necessario a disfarsi di Mental.

In *Serious Sam II*, capita di soccombere con una certa frequenza, soprattutto ai livelli di difficoltà più elevati. Ma non bisogna disperare, perché oltre a una cospicua serie di check-point, gli sviluppatori hanno anche predisposto un sistema di salvataggio e caricamento rapido (i tasti predefiniti sono F6 e F9).

IN ALTERNATIVA...

Serious Sam: The First Encounter, Mag 01, 9
L'indimenticabile esordio di Sam Stone. Un FPS oggi datato sul piano tecnico, ma ancora capace di elargire azione e buon umore.

Doom 3, Set 04, 9
Come Croteam, anche id Software ha una predilezione per i mostri impossibili. Occhio, però, che questi fanno veramente paura!

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Croteam** ■ Distributore **Take Two Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.serioussam2.com

Schede tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Windows XP o 2000**
- Sistema Consigliato **Pentium4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

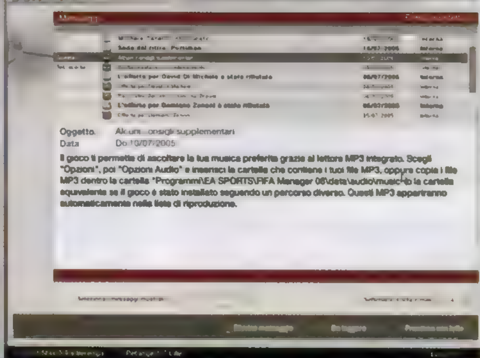
- Azione fraggatoria a tutto spiano
- Motore grafico di qualità
- Nemici fuori dal comune

- Requisiti di sistema sostenuti
- I.A. nemica ai minimi storici
- Multiplayer solo in cooperativa

Un gioco dedicato a chi non vuole perdere tempo a pensare e desidera unicamente sparare, sparare e sparare! Per apprezzare appieno la grafica sfavillante bisogna disporre di un PC potente, mentre per gestire la I.A. dei nemici basterebbe una calcolatrice.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
8	7	8	7	8	7



La e-mail è lo strumento di comunicazione preferenziale, cui si affiancano le conferenze con i giornalisti e i discorsi ai calciatori negli spogliatoi.



La visualizzazione 3D in tempo reale può essere configurata su quattro diversi livelli di velocità, dal tempo reale al 4x.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FIFA MANAGER 06

Perché fare solo gli allenatori, i direttori sportivi o i presidenti, quando si può fare tutto?

IN ITALIANO

La traduzione è perfetta. Tutti i menu sono in italiano e utilizzano termini che sono, al contempo, tecnici e comprensibili anche a chi non mastica calcio in ogni momento della giornata. La telecronaca di Bruno Longhi è ricca e mai eccessivamente ripetitiva, proprio come i commenti affidati alla voce di Giovanni Galli.



FINO ad alcuni anni orsono, per la maggior parte degli appassionati italiani il calcio era lo spettacolo per eccellenza della domenica pomeriggio. Oggi, molto è cambiato. Tra posticipi, anticipi, coppe e turni infrasettimanali, quasi non passa giorno senza che una sfera si insacchi all'incrocio dei pali.

Tanto calcio per tutti significa che tutti siamo in grado di dire la nostra sulle partite, di criticare le scelte degli allenatori e di comprendere in maniera sempre più approfondita le dinamiche dello spogliatoio. A questo punto, però, abbiamo bisogno di uno scenario virtuale in cui sfogare il nostro sapere. Ed è proprio qui che scendono in campo i titoli gestionali. Si tratta di prodotti che esistono sin dall'alba dei tempi ludici, ma che in passato venivano confezionati in maniera estremamente scientifica, concentrandosi sugli aspetti tecnici, senza prestare la necessaria attenzione alla fruibilità e alla funzionalità dell'interfaccia di controllo. In tal senso, la situazione sta cambiando e la dimostrazione dell'apertura al pubblico è rappresentata alla perfezione dalla serie manageriale di EA Sports.

FIFA Manager 06 è il nuovo nome di *Total Club Manager*, un gioco che nelle precedenti edizioni si è guadagnato gli apprezzamenti di GMC. Si tratta di un titolo che riesce nell'impresa di combinare la quantità dei contenuti con la qualità dell'impostazione grafica e con un'organizzazione pertinente degli strumenti di gestione. Ovviamente, per gustare la profondità del gioco è necessario disporre di un'infarinatura "pallonara", perché in caso contrario si correrebbe il rischio di agire a casaccio e di stufarsi dopo aver incamerato la prima serie di sconfitte.

Anzi, più che di un'infarinatura, sarebbe corretto parlare di conoscenza enciclopedica, dato che il titolo di EA Sports coinvolge nella kermesse più di 2.000 club su scala mondiale, per un totale di atleti che supera le 20 mila unità. I nomi delle società e dei calciatori sono ufficiali e le abilità di questi ultimi sono basate su 43 parametri differenti. Ciò significa che non esistono giocatori tecnicamente identici tra loro e che il lavoro dell'allenatore deve essere mirato a sfruttare (e migliorare) le caratteristiche del singolo individuo. Attenzione, però, perché *FIFA Manager 06* non è solo una simulazione di "panchina".

"In *FIFA Manager 06* è necessario essere dei presenzialisti"

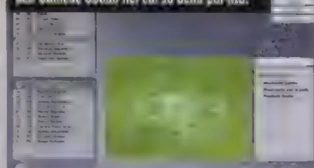
Tutt'altro; sin dall'inizio di una nuova partita è consentito scegliere quali aspetti della società si desidera gestire. Il consiglio, almeno per la prima carriera, è di optare per il factotum e prepararsi a una stagione interminabile, durante cui sarà necessario non solo curare gli aspetti tecnici e tattici, ma anche quelli amministrativi.

In pratica, bisognerà fare tutto: stabilire l'organigramma dello spogliatoio, ingaggiare e vendere i calciatori, programmare gli allenamenti, parlare con la stampa, stabilire i prezzi dei biglietti, occuparsi del merchandising (magliette, cappellini, eccetera) e migliorare le strutture societarie (sede, campi di allenamento e via dicendo).

Rispetto all'edizione precedente, il manageriale di EA Sports è migliorato sotto tutti gli aspetti. A partire da quelli relativi all'interfaccia di controllo, che ora permette di accedere con pochi clic di mouse a qualunque sezione, per arrivare alla gestione e all'esame in tempo reale degli incontri. Il Match Analysis

CORSO DI ANALISI CALCISTICA

Il MAT è lo strumento vincente di *FIFA Manager 06*, che mediante una prospettiva bidimensionale di facile lettura consente di comprendere alla perfezione le dinamiche degli incontri, prendendo in considerazione le traiettorie di passaggio, gli spostamenti dei calciatori sul manto erboso e la zona di campo in cui i singoli agiscono con maggiore frequenza. Il MAT può essere attivato mettendo in pausa una partita in corso, in modo da apportare delle modifiche volanti alla tattica e alla formazione, oppure utilizzato per esaminare nei dettagli un incontro terminato.



La linea bianca sul campo indica le traiettorie percorse dal centrocampista dell'Udinese Obodo nel corso della partita.



L'incontro viene rivissuto con la visuale 2D, in modo da comprendere gli spostamenti di tutti gli uomini rispetto alla posizione della palla.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC troverete il demo di *FIFA Manager 06*.

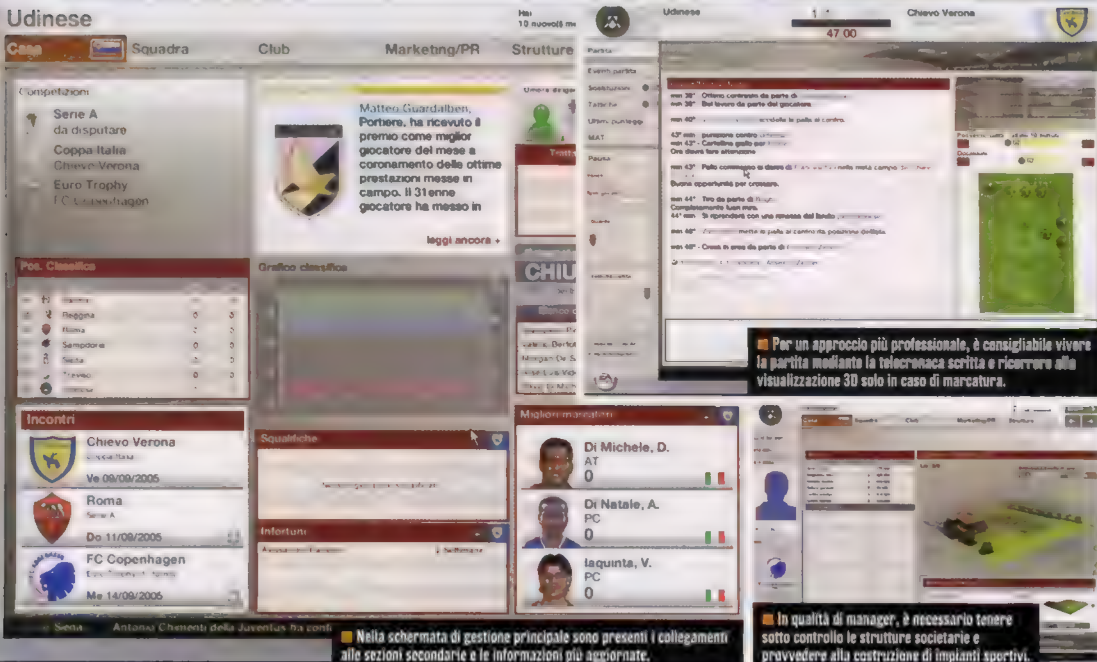
Durante lo svolgimento delle operazioni gestionali, *FIFA Manager 06* comunica le principali notizie provenienti dal mercato mediante finestre in sovrimpressione. Tuttavia, per entrare nel vivo delle competizioni è necessario leggere con attenzione le news riportate sul sito Web interno al gioco. Lo strumento si chiama footballworld e funziona proprio come una pagina Internet reale. Vi si possono leggere le notizie del momento e i pettegolezzi dallo spogliatoio, ma non solo. Il sito va sfruttato anche per individuare quali sono le formazioni e i calciatori più in forma del momento, oltre che per comprendere l'atteggiamento dei tifosi.

footballworld è strutturato come un sito Web, su cui bisogna cliccare per visualizzare le notizie e le statistiche più rilevanti.



ABILITA

I calciatori sono caratterizzati in maniera eccellente, in modo da rendere necessario un continuo intervento da parte degli allenatori durante le partite. È importante assegnare agli atleti dai piedi "educati" i passaggi e i lanci in profondità, e sfruttare un attaccante di peso per mantenere il possesso della sfera e dare alla squadra il tempo di salire durante i cambiamenti di fronte.



Nella schermata di gestione principale sono presenti i collegamenti alle sezioni secondarie e le informazioni più aggiornate.

Per un approccio più professionale, è consigliabile vivere la partita mediante la telecronaca scritta e ricorrere alla visualizzazione 3D solo in caso di marcatura.

In qualità di manager, è necessario tenere sotto controllo le strutture societarie e provvedere alla costruzione di impianti sportivi.

ARBITRI

Le decisioni arbitrali sono sempre credibili, anche se non condivisibili quando si vive la partita da protagonisti e tifosi. Grazie alla capacità delle "giacchette nere" di concedere la regola del vantaggio e di non esagerare con il fischietto, gli incontri si sviluppano senza eccessive interruzioni. Ovviamente, il merito è anche dei calciatori, che, a differenza di quanto accadeva in passato, non ricorrono troppo spesso a entrate "da criminali".

Tool (strumento di analisi della partita) utilizza un motore grafico bidimensionale, grazie al quale si ha l'opportunità di comprendere non solo le azioni svolte dalla formazione nel suo complesso, ma anche le scelte attuate dai singoli atleti. Per esempio, mediante alcuni semplici settaggi, è possibile isolare il trequartista, ovvero l'uomo delegato a distribuire palle giocabili agli attaccanti, e studiarne nei dettagli gli spostamenti sul terreno e gli angoli preferenziali di passaggio. Ciò apre la strada ad accorgimenti tattici della massima efficacia, che non sarebbe per nulla facile apportare mediante la normale visualizzazione 3D del match.

In *FIFA Manager 06* è necessario essere dei presenzialisti. Se si decide di delegare continuamente la gestione del team ai propri assistenti, e non si apportano con prontezza e continuità gli adeguamenti alle formazioni durante le partite, i risultati positivi non arrivano.

Il bello è che proprio nelle sconfitte è palese la qualità dell'Intelligenza Artificiale deputata al controllo dei calciatori. Anche quando si lascia che i ragazzi sul campo se la sbrighino da soli, mai si vede un uomo combinare dei pasticci eclatanti. Gli errori sono di squadra e le reti vengono subite a causa di un assetto sbagliato dell'intera formazione. Da ciò consegue che, una volta preso in mano il MAT e impartiti gli ordini corretti ai singoli uomini, ogni team è in grado di giocare un calcio organico e credibile, privo di sbavature poco realistiche.

In ultima analisi, la nuova edizione del pallone gestionale secondo EA Sports è superiore alle precedenti sotto tutti i punti di vista... tranne uno, il Football Fusion. La modalità che consentiva di giocare attivamente le partite, caricando i salvataggi delle formazioni di *Total Club Manager* in *FIFA* è stata tagliata. Siamo d'accordo sul fatto che, soprattutto alla luce del tempo necessario al passaggio tra i due titoli, l'operazione non fosse delle più pratiche, ma ciò non toglie che rappresentasse una divertente variazione sul tema della gestione pura. Tuttavia, per una modalità che ci saluta, c'è un gioco nuovo e migliorato che esordisce sui nostri monitor.

Primoz Skulj



IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2005, Nat 04, 8
Il titolo per professionisti di Sports Interactive, meno appagante di *FIFA Manager 06* sul piano grafico, ma pressoché impeccabile dal punto di vista tattico.

Scudetto 5, Mag 05, 7½
La serie *Scudetto* è un pezzo di storia. L'ultima edizione ha perso il tocco di S.I., ma ha comunque un'interfaccia professionale e numerose opzioni tattiche.

Info ■ Casa **EA Sports** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.easports.it

Specifiche

- Sistema Minimo **Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Stesso PC (4 giocatori)**

- Accessibile e divertente per tutti
- Il MAT garantisce analisi approfondite
- Un sito Web interno per news e statistiche

- Non c'è più il Football Fusion
- Sporadiche goleade esagerate
- Manca un po' di profondità tattica

Le dinamiche del calcio sono molto complesse, ma grazie all'ottima interfaccia di controllo e all'eccellente organizzazione degli strumenti gestionali, *FIFA Manager 06* apre le porte dello spogliatoio a tutti i tifosi.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	8	8	9	8	9


I combattimenti in città sono, allo stesso tempo, tattici e adrenalinici.


Anche combattendo in campo aperto, i vostri soldati sono in grado di trovare dei ripari adeguati.

GENERE: SPARATUTTO 3D TATTICO

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

6 giugno 1944: D-Day. Non solo il giorno più lungo, ma anche quello più tattico!

REALISMO ESTREMO

Se il realismo non vi basta mai, la modalità Schermaglia ha un'opzione che potrebbe soddisfarvi. Dovrete affrontare cinque difficilissime missioni, ovviamente legate tra loro, senza mai perdere una vita. Come nel duro contesto della guerra, se si viene colpiti, non solo non si ricomincia dal check-point precedente: non si ricomincia e basta!

IN ITALIANO

BIA: Earned in Blood è stato [redacted] tradotto e ogni personaggio è doppiato con stile e personalità, tanto che finirete [redacted] con l'affezionarvi ai vostri "fratelli sotto le armi". Il titolo, inoltre, non richiede il primo *Brothers in Arms* per essere giocato ed è disponibile solo in formato DVD.



GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL genere degli sparatutto ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, magari intorno al fatidico giorno dello sbarco in Normandia, può vantare un buon numero di rappresentanti. I più maligni faranno notare che, nella maggioranza dei casi, si assomigliano molto e, forse, c'è del vero in ciò che dicono.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 ha rappresentato una piacevole eccezione a questo luogo comune, affiancando alla visuale in soggettiva e al background storico una nutrita sezione tattica: per avere la meglio, proprio come nella realtà, non era più sufficiente buttarsi nel cuore della battaglia e fare la differenza con le proprie abilità di tiratori, bensì era necessario coordinare le azioni con quelle dei propri commilitoni, aggirando e cogliendo il nemico alla sprovvista.

Il successo di pubblico riscosso dal realismo garantito da questa formula ha spinto Gearbox Software a sviluppare il seguito *Earned in Blood*, nonostante neanche un anno sia passato dal suo predecessore. La rapida gestazione di questo secondo capitolo di *Brothers in Arms* non ha però impedito che venisse curato nei minimi dettagli, sia in termini di presentazione, sia in termini di giocabilità.

Per chi non avesse giocato al primo episodio, ne ricapitoliamo brevemente i punti cardine: due squadre, una addetta al fuoco di copertura e una agli assalti, risponderanno ai vostri ordini. Per evitare che cadano sotto i colpi nemici, dovrete usarle con saggezza, apprendendo la più basilare, nonché efficace, delle tecniche militari. Prima di tutto dovrete trovare il nemico, per poi bloccarlo nella sua posizione riversandogli addosso tutta la vostra potenza di fuoco. Dopo aver ricevuto un po' di attacchi, i soldati avversari saranno costretti a rintanarsi per qualche secondo, così da ripararsi e ricaricare i fucili; in quel momento entrerà in azione la seconda squadra che, aiutata dal fuoco di copertura, si muoverà silenziosamente sul loro fianco per finirli con abbondanti scariche di piombo.

> "È stato svolto un minuzioso lavoro sull'Intelligenza Artificiale"

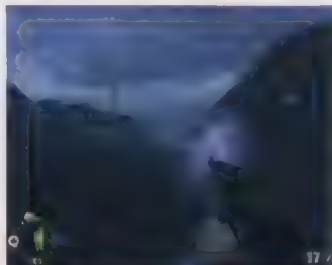
Per riuscire a orchestrare tale operazione, semplice sulla carta ma di difficile esecuzione, potrete avvalervi di una visuale dall'alto, attivabile in ogni momento del gioco. Grazie a essa, sarete in grado di cogliere in pochi istanti la posizione delle squadre ostili e anche di individuare ogni eventuale risorsa tattica: ripari, mitragliatrici, edifici o, più semplicemente, gli obiettivi della missione. Nonostante questo prezioso aiuto, l'impresa non è mai facile, in quanto proseguendo nel gioco vi troverete ad affrontare un numero sempre maggiore di soldati che, saggiamente, cercheranno di coprirsi le spalle a vicenda.

Per migliorare ulteriormente la sensazione di realismo che già il primo episodio era in grado di fornire, è stato svolto un minuzioso lavoro sull'Intelligenza Artificiale. Non solo i vostri commilitoni saranno più sagaci, dimostrandosi in grado di mettersi autonomamente al riparo e di rifiutare ordini insensati, ma anche gli avversari faranno sfoggio di tutta la propria abilità tattica. Cercheranno di cambiare posizione qualora si accorgano del vostro tentativo di aggirarli sul fianco, oppure di coglervi loro stessi di sorpresa, obbligandovi ad agire con tempismo e astuzia.

Questo dato, pur ampliando significativamente le già eccellenti potenzialità strategiche di *Brothers in Arms*, comporta un innalzamento del livello di difficoltà: persino le prime missioni rappresentano una sfida impegnativa, risultando forse inadatte ai giocatori meno

VITA IN CITTÀ

In *Earned in Blood* la maggior parte delle missioni si svolgerà all'interno di piccole città devastate dai bombardamenti. Oltre a rappresentare una piacevole variante, tale scelta dà vita a livelli pieni di ripari e barriere da aggirare, rendendo l'esperienza tattica ancora più profonda.



CONTROLLI INTUITIVI

Oltre al classico binomio "mouse e tasti WASD" per muoversi, *BIA: Earned in Blood* si avvale di un semplice ma efficace sistema basato sul tasto destro del mouse. Schiacciandolo si attiva un puntatore che, secondo la posizione, consente di impartire ordini diversi alla squadra attiva. Nelle vicinanze dei soldati nemici comanderà o il fuoco di copertura o l'assalto frontale (se si preme anche il sinistro), mentre nei punti generici della mappa farà muovere o appostare i vostri commilitoni.

Grazie alla qualità degli effetti grafici, le missioni in notturna sono tra le più emozionanti.

La visuale dall'alto è utile per architettare al meglio le vostre manovre d'attacco.

Quando il fuoco di soppressione ha fatto il suo lavoro, il cerchio colorato sopra la testa dei nemici diventa tutto grigio.

SALVATAGGI AUTOMATICI

In *BIA: Earned in Blood* i salvataggi sono esclusivamente automatici e avvengono in alcuni check-point, fortunatamente molto frequenti. Anche nel peggiore dei casi, non perderete troppo del vostro duro lavoro di soldati.

SALUTE E INDICATORI

Per porre ulteriormente l'accento sul realismo, in *BIA: Earned in Blood* non esistono indicatori di energia in percentuale. Secondo il colore della vostra icona (verde, giallo o rosso), però, potrete intuire se starete scoppiando di salute o se sarete in fin di vita.

EXTRA STORICI

Nella Campagna, sbloccherete molti contenuti aggiuntivi: si tratta di foto storiche, rapporti di guerra o descrizioni della dotazione bellica dei tedeschi e degli americani nel '44.

avvezzi alle dinamiche belliche. Una cattiva amministrazione delle risorse tattiche terminerà inevitabilmente con una sconfitta o, nel migliore dei casi, con una vittoria ad alto costo di vite umane.

In ogni caso il gioco non risulta mai frustrante, anche grazie ai frequenti check-point e al sistema di controllo, semplice e intuitivo. Gli ordini devono essere usati con intelligenza, ma sono pochi e tutti gestiti tramite il tasto destro del mouse. Con qualche clic si ordineranno movimenti, fuoco di copertura o anche, in casi disperati, un pericoloso attacco frontale. La campagna principale del gioco è curata nei dettagli: le armi, i luoghi e le missioni riproducono fedelmente la vita di un paracadutista americano nei giorni successivi al D-Day. Se a questo aggiungiamo una trama convincente (che si intreccia in alcuni punti con quella del primo episodio) e una realizzazione tecnica di alto livello, è facile capire che *BIA: Earned in Blood* è un'esperienza coinvolgente come poche. La sensazione che si prova è quella di essere in un film di guerra, complici anche i dialoghi, mai banali e doppiati con una spiccata attenzione alla recitazione.

La modalità Schermaglia, affrontabile sia in single sia in multiplayer, è un vero toccasana per la longevità: vi permetterà di giocare sia nei panni dei tedeschi, sia in quelli degli americani, in una serie di missioni che ricreano tipiche situazioni di guerra. È possibile cooperare e sfidare, creando situazioni sempre nuove. Potrete lottare spalla a spalla con un amico, tentando di difendere delle risorse belliche finché non arriveranno i rinforzi, oppure affrontarlo in una battaglia per guadagnare una posizione strategica.

BIA: Earned in Blood è dunque un ottimo seguito, difficile ma appagante, perfetto per chi cerca qualcosa di diverso dal solito FPS e per i cultori della Seconda Guerra Mondiale.

Fabio Bortolotti

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Brothers in Arms: Road to Hill 30, Apr 05, 8½
Il primo, validissimo episodio della serie. Meno tattico e più accessibile, ma comunque realistico e divertente.

Call of Duty, Dic 03, 9
Per chi vuole provare il brivido della Seconda Guerra Mondiale, ma con un approccio meno strategico.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Gearbox Software** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 45,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.brothersinarmsgame.com

Schede tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD, 6 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Intelligenza Artificiale evoluta
- Ottima ricostruzione storica
- Realistico e coinvolgente come un film

- Richiede delle buone doti tattiche
- Troppo difficile in alcuni punti
- I fan dell'azione potrebbero trovarlo noioso

Un eccellente seguito, migliorato sotto ogni punto di vista. Fondamentale per chi ha apprezzato il primo episodio e per chi si diverte a fare uso della tattica; chi, invece, ne è sprovvisto potrebbe trovarlo difficile e poco appagante.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
8	8	8	8	8	8

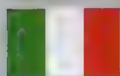
Non ci si dedicherà solamente ai doghght e spesso capiterà di bombardare portaerei, piuttosto che di impedire lo sbarco di mezzi anfibi.



La spettacolarità di alcune esplosioni colma degli scenari altrimenti un po' vuoti. Fortunatamente, l'audio avvolgerà ogni istante dell'azione.

IN ITALIANO

Heroes of the Pacific è stato tradotto in italiano per quanto riguarda manuale, confezione e testi a video, mentre le voci rimangono in inglese. Purtroppo, dobbiamo segnalare alcune pecche nella localizzazione, soprattutto per quanto riguarda i termini tecnici.



GENERE: SPARATUTTO CON LE ALI

HEROES OF THE PACIFIC

È il 7 dicembre del '41 e si decolla verso i caldi cieli della baia di Pearl Harbor...

QUANDO ormai eravamo convinti che chiunque avesse detto la sua sulla Seconda Guerra Mondiale, ecco spuntare IR Gurus Interactive, l'ennesima software house che ha cercato di sfruttare l'onda della passione dei videogiocatori nei confronti di questo periodo storico.

Invece di cimentarsi in un nuovo FPS, che difficilmente avrebbe potuto risultare originale, gli sviluppatori hanno deciso di puntare su uno sparatutto con aerei vecchio stile, un genere meno inflazionato. *Heroes of The Pacific* è niente di più che un continuo combattimento a bordo di apparecchi, improntato a un'azione vicinissima a quella di un gioco da bar: immediata e spettacolare. Non vuole essere realistico, né tantomeno troppo impegnativo e si ispira alla semplicità di classici come *After Burner* o, in tempi più recenti, *Air Combat*. Al contrario di questi esempi, però, *Heroes of The Pacific* è più curato sotto il profilo dell'atmosfera storica: i menu presentano il classico stile che andava di moda negli Anni '40 e ogni missione è intervallata da brevi scene d'introduzione che dovrebbero calare maggiormente nell'ambientazione.

Le prime missioni della campagna ci vedranno protagonisti a Pearl Harbor e, superata questa fase della guerra, ci si muoverà attraversando i più importanti teatri di battaglie aeree. Le missioni risultano da subito piuttosto ripetitive: che si debbano intercettare dei caccia o si collabori a bloccare lo sbarco di mezzi anfibi, alla fine ci si ritrova a bersagliare di piombo aerei e navi nemiche, sganciando di tanto in tanto qualche bomba.

> "È un continuo combattimento a bordo di aerei, niente di più e niente di meno"

Se si possiede un joystick Force Feedback, ci si riesce anche a divertire, a patto di avere l'accortezza di non prolungare le sessioni oltre il paio d'ore. Alla lunga, infatti, *Heroes of The Pacific* stanca, ma le sorti del titolo vengono parzialmente risollevate da un aspetto grafico discreto (sebbene molto lontano dal fotorealismo) e da una fluidità eccellente. Non bisogna dimenticare un sonoro esaltante, per lo meno su sistemi multicanale, capace di immergere totalmente nella frenesia dell'azione.

L'esaltazione delle prime partite, purtroppo, è scemata quando abbiamo tentato di affrontare *Heroes of The Pacific* con un paio di cuffie e un semplice mouse: sebbene lo stile di gioco rimanesse identico, l'azione non riusciva a coinvolgere, e ben presto ci siamo risolti a collegare nuovamente il fedele joystick.

In sostanza, *Heroes of The Pacific* mantiene quello che promette: qualche oretta di svago senza troppe pretese.

Alberto Falchi



ASSI O PIVELLI?

Chi dovesse trovare troppo semplice il sistema di controllo Arcade, potrebbe cercare di complicare *Heroes of the Pacific* impostandolo su "Simulazione", che obbliga a una maggior precisione durante il gioco. Dal punto di vista pratico, la differenza fra le due opzioni risiede nel fatto che la modalità più semplice va in aiuto dei piloti meno esperti, coordinando il movimento degli alettoni e del timone di direzione, rendendo ogni virata un gioco da ragazzi. La modalità simulativa è meno immediata, ma i "veterani" potrebbero prediligerla.



IN ALTERNATIVA

Secret Weapons over Normandy, Gen 04, 8
Il gioco di un maestro del genere, cui si sono palesemente ispirati gli sviluppatori per la realizzazione di *Heroes of the Pacific*.

Crimson Skies, Dic 00, 8
Uno sparatutto aeronautico semplice, ma strutturato in maniera intelligente e tale da renderlo piuttosto longevo. Lo si trova nei cestoni dei giochi budget

info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **IR Gurus Interactive** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 34,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.heroesofthepacific.com**

specifiche tecniche

- Sistema Minimo **Pentium4 1,4 GHz, 256 MB, scheda 3D 32 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Veloce e fluido: mai un'incertezza
- Immediato, tanto da non richiedere manuale
- Sonoro coinvolgente

- Azione troppo ripetitiva
- Senza 5.1 e joystick FF perde di attrattiva
- Frustrante, a tratti

Uno sparatutto senza grosse pretese, ma abbinato a un buon impianto audio e a un joystick Force Feedback riesce a dire la sua. Come nel caso dei cabinati da sala giochi, è eccellente per qualche partita veloce, mentre sul lungo termine risulta ripetitivo.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	MULTIPLAYER
7	8	7	6	7	6

ALI SPEZZATE
Purtroppo, in *Remote Assault* manca uno degli elementi fondamentali nei combattimenti tattici moderni e futuri: l'appoggio aereo. Mentre pretendere scontri aria-aria sopra il campo di battaglia sarebbe stato forse eccessivo, data la scala estremamente tattica del gioco, l'opportunità di avere velivoli che sfrecciavano sulle postazioni nemiche armati di missili, bombe e napalm avrebbe introdotto un elemento in più, realistico ed emozionante. Fortunatamente, avremo comunque a disposizione degli elicotteri da combattimento.


Il fumo di copertura sparato dai mezzi verrà spostato dal vento, scoprendo il nostro fianco nel momento meno opportuno.


La statistiche più importanti per ogni unità possono essere fatte apparire accanto a essa, direttamente sulla mappa.

IL BASTONE DEL COMANDO

L'interfaccia utente di *Remote Assault* è una delle più funzionali che ci sia capitato di incontrare – un esempio che non ci dispiacerebbe vedere imitato da titoli più "blasonati". Utilizzando unicamente il mouse, possiamo dare ordini sia alle singole unità, sia alle formazioni di cui fanno parte, decidere il loro atteggiamento tattico (assalto, movimento cauto, ricognizione…) e ottenere informazioni sul loro "status" (munizionamento rimasto, morale, danni). Per pianificare al meglio la nostra strategia, non solo ci è consentito di zoomare e ruotare liberamente la visuale 3D, ma la velocità di scorrimento del gioco può essere accelerata o rallentata a piacimento, e perfino essere messa in pausa – il tutto mentre continuiamo a inviare ordini alle truppe.



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

REMOTE ASSAULT

Un piccolo gioco capace di insegnare i fondamenti della guerra moderna.



TRA poco più di cinquant'anni, una nuova guerra civile dividerà gli Stati Uniti. A combattere in queste battaglie fratricide, però, non vi saranno più esseri umani, ma forze meccanizzate controllate a distanza dai generali delle due parti. *Remote Assault*, di Shrapnel Games, ci pone nel ruolo di uno di questi comandanti.

Il gioco è uno strategico in tempo reale che, dietro la patina fantascientifica, cerca di ricostruire in modo estremamente realistico le problematiche di un conflitto contemporaneo. Non solo i mezzi (carri armati, trasporti blindati, fanteria anticarro, lanciarazzi multipli, elicotteri e via dicendo) sono facilmente riconducibili alle loro controparti moderne, ma il programma utilizza sia un terreno 3D completamente tridimensionale, sia un sistema di leggi fisiche relativamente sofisticato per calcolare fattori quali la linea di visuale, le traiettorie balistiche dei proiettili, l'influenza del vento sui corpi in volo e sul fumo, e altri.
Le unità al nostro comando ricevono ordini tramite il consueto sistema punta e clicca, ma sono organizzate secondo una precisa catena di comando. In questo modo, possiamo dare istruzioni generiche a un intero gruppo, inviandole al suo comandante, oppure scegliere un livello maggiore di microgestione e pianificare il comportamento di qualsiasi numero di subordinati.
L'Intelligenza Artificiale è molto buona e,

"Utilizza un realistico motore di leggi fisiche"

in alcuni casi, prenderà in mano le redini della situazione agendo, per esempio, in modo da proteggere un'unità comando o da risparmiare munizioni qualora iniziassero a scarseggiare (saremo sempre liberi di intervenire e di modificare tale comportamento). *RA* si articola su una serie di scenari che presentano una varietà di situazioni tattiche più o meno complesse e su una campagna formata da più battaglie collegate. Il programma, inoltre, fornisce un completo editor di missioni, che consente di accedere a tutto il database del gioco per creare mappe e scenari.
Il grande punto debole di *Remote Assault* è, senza dubbio, la veste grafica. Mentre lo spirito è un po' quello di *Darwinia*, il simulatore di "guerra ai virus" di Introversion Software riusciva a essere visivamente spettacolare. Il titolo di Shrapnel ricorda, invece, quei simulatori militari in cui solo le informazioni essenziali contano, mentre il resto è ridotto all'osso. L'essenziale, in questo caso, è un gioco tatticamente impegnativo, facilmente accessibile e, malgrado la sua natura di RTS fantascientifico, discretamente originale – un'altra chicca, del genere cui gli sviluppatori indipendenti ci hanno fortunatamente abituati!

Vincenzo Beretta



ALTERNATIVA

Armored Task Force, Mag 04
Sempre di Shrapnel, un gioco tattico di guerra meccanizzata contemporanea, basato su un vero simulatore dell'Esercito USA – il sistema JANUS

Darwinia, Mar 05, 8½
Una battaglia senza quartiere con fanteria, carri armati e aerei virtuali nei paesaggi frattali di una rete di computer occupata da pericolosi virus.

info ■ Casa **Shrapnel Games** ■ Sviluppatore **One Games** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 21** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.shrapnelgames.com/one/ra/1.htm

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D 8 MB, 100 MB HD**
- Sistema Consigliato **PIII 800, 256 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Requisiti di sistema bassi
- Ottima interfaccia utente
- I.A. impegnativa

- Grafica minimalista
- Manca l'appoggio aereo
- Pochi tipi di terreno

Malgrado l'ambientazione fantascientifica, *Remote Assault* si ispira alla guerra meccanizzata contemporanea, mostrandone i fondamenti tattici in una serie di scenari impegnativi. Si sente, però, la mancanza dell'appoggio aereo.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
4	5	8	7	7	6



I replay consentono di apprezzare l'ottima gestione degli ammortizzatori e delle parti meccaniche, che si muovono in perfetta sinergia.



I cruscotti non riescono proprio a piacerci: sono spartani e poco ispirati.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

RFACTOR

Il maestro si è fatto superare dagli allievi!

SOLO IN INGLESE, O QUASI

rFactor è disponibile esclusivamente in inglese. Fortunatamente, gli sviluppatori hanno deciso di creare una struttura molto aperta a realizzatori di Mod e appassionati vari, che hanno già provveduto a una prima traduzione, ancora acerba, ma abbastanza completa, disponibile all'indirizzo: www.drivingitalia.net/forum/index.php?showtopic=20980.

QUANDO si pensa alle simulazioni di guida, la mente corre sempre a due o tre nomi di sviluppatori: Geoff Crammond per la serie *F1 Grand Prix* e i Papyrus per *Indycar Racing* e i vari *NASCAR* sono fra i più noti tra gli appassionati.



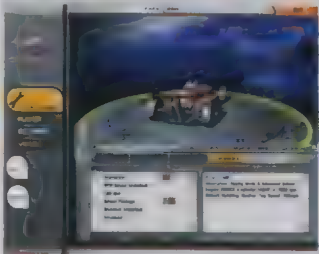
Da qualche anno a qualche parte, però, la loro celebrità è stata oscurata dal successo di alcuni team emergenti. Come gli ISI, che realizzarono *F1 2001/2002* e *F1 Challenge '99 - '02*, pubblicati da Electronic Arts e balzati subito al primo posto nella categoria delle migliori simulazioni di guida di sempre. L'ottimo motore grafico sviluppato dagli ISI si è subito rivelato adeguato a simulare parecchi tipi di automobili, tanto che per la serie di EA è stato sviluppato un numero impressionante di Mod. Un motore tanto buono, che i Simbin hanno deciso di acquistarlo e utilizzarlo sia in *GTR* sia in *GT Legends* (recensito in questo stesso numero). Gli ISI, forti di tale successo, hanno scelto di proseguire nella loro strada e il risultato è *rFactor*, produzione "semi-amatoriale", venduta esclusivamente online e dedicata ai puristi della simulazione. Dopo mesi di test e versioni beta distribuite sulla Rete, finalmente *rFactor* è disponibile nella sua veste completa, che potrà essere scaricata in cambio di circa 30 euro. Una cifra più bassa rispetto allo standard, ma a nostro avviso sarebbe stato lecito aspettarsi un prezzo inferiore, considerando l'assenza di confezione, manuale e, soprattutto, di licenze per vetture o circuiti, inventati di sana pianta. Tale carenza è in parte ripagata dalla presenza di due tipi di campionato diversi che, complici le enormi differenze fra le auto, dovrebbero garantire una certa varietà: diciamo che con *rFactor* si vivrà sia l'emozione delle F1 sia quella del GT, qualcosa che una licenza ufficiale probabilmente avrebbe impedito.

Delusi dai marchi anonimi, decidiamo di lanciarci in qualche giro di prova, divertendoci non poco: le vetture a ruote coperte si rivelano piuttosto maneggevoli, ma non certo docili da domare e permettono di divertirsi parecchio inanellando giri su giri, senza impazzire dietro a continui testacoda. Certo, chi tenterà di strafare si ritroverà presto sulla sabbia o, peggio, contro un muro, ma fortunatamente un colpo di gas di troppo non equivarrà a un testacoda immediato. Al giocatore è lasciato un certo margine di manovra e, sebbene realizzare un tempo record richieda una precisione certosina (unita a un assetto bilanciato), il semplice rimanere in pista lottando per le ultime posizioni è un'opzione accessibile anche ai meno esperti.

"Per quanto riguarda la gestione di collisioni e danni, *rFactor* è imbattibile"

UNA CARRIERA SFOLGORANTE

Pur puntando a un pubblico di "hardcore simmer", che prediligono le sfide online e le lunghe sessioni alla ricerca del tempo migliore, *rFactor* include una specie di modalità carriera. All'inizio, infatti, saranno disponibili solo un certo numero di vetture e tracciati, che potranno essere sbloccati nella maniera più classica: vincendo le competizioni. Il sistema è integrato piuttosto bene nel gioco: maggiore la difficoltà e il numero degli avversari, più saranno i soldi che otterrete con il piazzamento. Il denaro guadagnato servirà, poi, ad acquistare le nuove vetture (e relativi kit di aggiornamento) con cui accedere ai campionati in precedenza bloccati.



Non si tratta certo di una semplificazione voluta per accontentare il pubblico meno esigente, ma di effettive migliorie alla simulazione: sia la serie *F1 200x*, sia *GTR* (basato sul vecchio motore degli ISI) sono caratterizzati da un "grip" (l'aderenza) troppo basso durante le curve lente. Un difetto che *rFactor* elimina del tutto, rendendo meno frustranti i tornanti, pur obbligando a dosare bene il gas per evitare di perdere trazione.

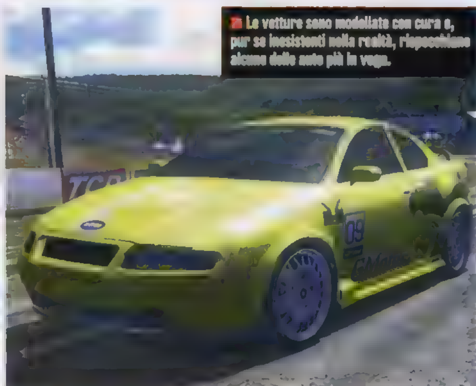
Questa peculiarità è evidente soprattutto guidando le vetture a ruote scoperte, finalmente capaci di tenere la strada anche al di sotto dei 200 Km/h. Nonostante i programmatori si siano impegnati per simulare al meglio i parametri dei pneumatici (come il contatto con il terreno, la deformazione, l'aderenza a varie temperature, eccetera), l'approccio usato dai Simbin ci sembra più soddisfacente,

DOVE LO COMPRO?

Al momento, *rFactor* non è venduto nei negozi, ma solo online. Per acquistarlo, è necessario collegarsi via Internet alla pagina http://www.rfactor.net/index.php?page=buyonline. I metodi di pagamento includono PayPal o una normale carta di credito.

OPEN SOURCE

Sebbene abbia preferito non distribuire liberamente il codice del gioco, lo sviluppatore ISI ha puntato molto sulla libertà di modifica dei contenuti, facendo leva sulla passione della comunità di piloti virtuali per migliorare costantemente il gioco e arricchirlo di contenuti sempre nuovi. Qualcosa è già presente online: se volete dei nuovi circuiti, puntate i browser su **www.sim-challenge.com/rfactortracks**. A **http://forum.rscnet.org/showthread.php?t=223194**, invece, trovate i riferimenti a uno dei primi Mod, dedicato agli appassionati delle ruote scoperte.
Se l'assenza di licenze vi infastidisce, provate a fare un salto all'indirizzo **www.stylelo.com/html/projects.htm** dove troverete il link per scaricare il Mod *F3 Euroseries 2005*. Ma basterà immettere la chiave "rFactor" su Google per trovarsi davanti a una quantità di materiale.



Le vetture sono modellate con cura e, pur se inesistenti nella realtà, rispecchiano alcune delle auto più in voga.



Il replay è migliorato incredibilmente e, ora, è finalmente possibile muovere a piacimento la telecamera virtuale.

CHE RUOTE!

L'assenza di licenze dei campionati ufficiali ha permesso agli ISI di non legare il loro nuovo simulatore a un particolare tipo di formula. Il loro motore, ancor più del precedente, è adattabile a praticamente ogni tipo di veicolo, e la versione commerciale comprende già due tipi di auto: quelle a ruote scoperte, simili come comportamento alle Formula 1, e quelle a ruote coperte, che verranno predilette dagli appassionati dei campionati GT. Dobbiamo dire che il lavoro svolto ci ha colpito: sembrano effettivamente due giochi separati, tante sono le diversità nello stile di guida. Ovviamente, anche le differenze fra una vettura e l'altra, all'interno della stessa lega, sono particolarmente evidenti. Alla fine, ci si affezionerà anche a tali quattroruote, sebbene anonime.



Una volta distrutto l'alettone, la stabilità dell'auto sarà compromessa.

soprattutto per quanto concerne l'usura con il tempo e la necessità di riscaldare le gomme per sperare di girare sotto tempi decenti. Per quanto riguarda la gestione di collisioni e danni, invece, il motore di *rFactor* sembra migliore, con vetture relativamente fragili, che cambiano completamente comportamento dopo gli impatti violenti. Soprattutto, sono stati eliminati i bug che facevano letteralmente decollare le automobili come conseguenza di alcuni scontri.

Considerando che tutti i titoli basati sul precedente motore degli ISI sembravano graficamente identici, quasi fossero dei semplici Mod, è un piacere notare uno stile visivo completamente rinnovato. Più fumettoso, forse, ma anche più piacevole e, soprattutto, molto più snello: rispetto all'ingombrante *GTR* o a *GT Legends*, *rFactor* schizza come un missile sul nostro sistema di prova, anche a risoluzioni spinte e con AntiAliasing attivato. Certo, i riflessi di luce sulle vetture sono un po' esagerati (quasi pacchiani) e la scelta delle texture applicate alle auto non è delle migliori, ma il paesaggio e il cielo sono attraenti, anche se gli effetti non spiccano a causa di un utilizzo non eccellente degli shader. Piacevoli i rombi dei motori, per quanto quelli "veri" (campionati dalle macchine reali) dei giochi Simbin facciano tutto un altro effetto.

Alla luce di quanto scritto fino a ora, giudicare *rFactor* non è semplice: l'assenza di qualsivoglia licenza e l'esiguo numero di tracciati disponibili (ben studiati, ma tutti di fantasia) sono dei limiti che pesano in maniera piuttosto pesante, ma la simulazione è indubbiamente ben fatta. Alcune particolarità, quali l'ottima gestione delle collisioni, rendono *rFactor* molto intrigante, mentre altri aspetti (la gestione dei pneumatici) non ci hanno convinto a pieno. L'idea di un gioco in continuo sviluppo, cui verranno aggiunte quattroruote e circuiti con il tempo, ci attira non poco, per quanto possa risultare fastidioso pagare sperando in chissà quali migliorie in futuro.

Chi gioca online, comunque, apprezzerà la stabilità del netcode e l'ottimo supporto per le partite multiplayer.

Alberto Falchi



ALTERNATIVA

GTR, Mar 05, 9
Attualmente, la miglior simulazione di guida disponibile.

F1 Challenge 99-02, Lug 03, 8
Un'eccellente simulatore di F1, aggiornato da tonnellate di Mod di ogni tipo.

info ■ Casa **ISI** ■ Sviluppatore **ISI** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 35 (circa)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.rfactor.net**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 900, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Motore grafico molto snello
- Accurata simulazione fisica
- Due campionati disponibili

- Nessuna licenza
- Sonoro migliorabile
- Gestione dei pneumatici non eccellente

Una simulazione ben fatta, caratterizzata da un motore grafico snello e piacevole alla vista, ma priva di licenze. Può sicuramente posizionarsi ai primi posti nella categoria, sebbene *GTR* e *GTL* siano un gradino sopra.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
8	7	8	8	8	8

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

JoWooD ■ Feb 05 ■ Voto 8½

GOTHIC II

IL secondo capitolo di *Gothic* è un insieme di elementi nuovi e vecchi. Dal primo episodio, *Gothic II* ha ereditato l'ambiente medievale, intriso di triste nichilismo e di paura, alcuni dei personaggi principali, tra cui Xardas e Diego, e molti mostri pericolosi, come i Troll. Anche la trama, articolata e complessa, è un filo conduttore che lega alla perfezione il secondo capitolo al primo. Ma *Gothic II* porta anche tante innovazioni: la grafica è più realistica, il sistema di combattimento e l'Intelligenza Artificiale sono migliorati, e il paesaggio è molto più vasto del *Gothic* originario. L'unico grande difetto di *Gothic II* è che segue troppo da vicino il suo predecessore, perdendo quasi del tutto in originalità. Comunque è un'altra pietra miliare da avere a tutti i costi.

Carlo Collura

Gothic II **supera il predecessore, ma sfiora solamente la perfezione. In comune con il primo capitolo ha l'atmosfera, alcuni personaggi e molte creature. Un po' più di originalità sarebbe stata benvenuta. È consigliato, comunque, agli amanti dei GdR.**

9

Ubisoft

RAINBOW SIX: COVERT OPS

ESALTATO e deluso. Questi sono i due aggettivi con cui definire il mio stato d'animo in seguito alla conclusione di *Rainbow Six: Covert Ops*.

Esaltato perché, comunque, il gioco ha mantenuto intatto il suo fascino e la sezione dedicata all'apprendimento della teoria è semplicemente spaventosa per vastità e competenza.

Deluso perché, alla fine dei conti, tre missioni "ufficiali" e cinque o sei d'allenamento mi sono sembrate decisamente insufficienti a motivarne l'acquisto da parte di un nuovo utente, al quale consiglio caldamente di recuperare il primo *Rainbow Six* e il suo seguito ufficiale, *Rogue Spear*.

Graficamente, *Covert Ops* è un titolo che si difende in modo onesto, ma il motore che muove il tutto sa di vecchio, troppo vecchio. Fortunatamente, l'atmosfera che si respira giocando a questo divertentissimo titolo è indescrivibile per intensità. Peccato solo che duri realmente poco. Consigliato agli appassionati che non riescono a fare a meno di provare nuove emozioni.

Marco "Marvok" Valente

Rainbow Six: Covert Ops **restituisce tutta l'atmosfera della serie, pur cominciando a mostrare i limiti di un motore grafico attempato e offrendo poche missioni. Chi volesse avvicinarsi al genere farebbe meglio a orientarsi verso *Rogue Spear*.**

5

JoWooD ■ Gen 04 ■ Voto 8

SILENT STORM

IL gioco *Silent Storm* può essere considerato il figlio "bello" di due titoli di fine Anni '90: *Jagged Alliance 2* e *Soldiers at War*. Dal primo prende, innanzitutto, l'impostazione dell'interfaccia e la maggior parte delle meccaniche di gioco; dal secondo l'ambientazione e l'accuratezza storica, per quanto riguarda la maggior parte degli oggetti presenti negli scenari.

Il realismo e lo spessore tattico-strategico si innestano su una trama che ha molto in comune ai film di 007, con tanto di super armi atomiche, raggi laser, robottoni e cattivone finale affrontato su una pista di lancio aerospaziale. Come era capitato già per *Soldier of Fortune*, la presenza di "supertecnologie" può far storcere il naso: da una parte, usare un esoscheletro iper-armato per far saltare in area interi palazzi porta sicuramente a provare dei brividi di potere; dall'altra, introdurre elementi fantascientifici svilisce un po' la bellezza della ricostruzione storica.

MFFontefrancesco

Silent Storm **è ammaliante e difficile, oltre a sfoggiare una grafica gradevole e funzionale. Alcune concessioni alle tecnologie avveniristiche (per il periodo preso in considerazione) potranno far storcere il naso ai puristi.**

9

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Silent Hunter III
GMC.Gorman
"In navigazione silenziosa!"



Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Doppio divertimento!"



RTW Barbarian Invasion
BANNED.Neon
"Proprio come nella Storia!"



Falcon 4.0 AF
GMC.Homer
"Dove combattono le aquile"



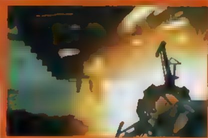
PES 5
GMC.Pettinato
"Kakà doppio passo se ne va!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) [illegible]
Casa: Vivendi Di[illegible]
[illegible]
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman e tornato e trionfa a mani basse



2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate Un capolavoro per chi vuole sfidare Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ott 05
Grande I A e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi rubera il sonno in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Ott 05 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L Intelligenza Artificiale evoluta e elevata longevita ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY Dic 03
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mag 04/Apr 05 ■ **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci fara sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) [illegible]
[illegible]
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio piu realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.



2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
L episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturita *FIFA 06* non e riuscito a fare il passo in piu

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag
Casa Virgin Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio piu versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa Gremlin Distributore Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido in fase di gioco risulta realistico ma un po difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) [illegible]
[illegible]
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilita di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terra inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra



2) RAINBOW SIX 3. RAVEN SHIELD Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Piu giocabile che in passato e spinto dall ultima versione del motore grafico di Unreal Provatelo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa Gathering Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi ma resta qualche perplessita sull I A

4) BROTHERS IN ARMS Apr
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale e gestito in maniera efficace anche se giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) [illegible]
[illegible]
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche 'neo' di personalita, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC



2) F1 CHALLENGE 99 - 02 Lug 03
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa Electronic Arts Distributore Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote piu [illegible] ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa Codemasters Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalita storia di prima qualita

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) [illegible]
[illegible]
[illegible]
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato e un'esperienza tutta da provare



2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa Electronic Arts Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il simulatore di divinita per eccellenza si e sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) WARCRAFT III Ago 02
Casa Blizzard Distributore Vivendi
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna piu splendente che mai giocabile coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** The Titans Feb 04 ■ **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende [illegible] al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) [illegible]
[illegible]
[illegible]
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03

Torna il gioco strategico piu amato, con la possibilita di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.







2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa Strategy First Distributore Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia in cui governeremo una nazione dal 1419 a 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa Atari Distributore Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia spionaggio e battaglie tra flotte spaziali [illegible]

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa 3DO Distributore Leader
■ **Trucchi:** Dic 0. ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo uno dei piu validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

[illegible]

Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa Electronic Arts Distributore Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03
Casa Empire Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04
Casa Sega Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

[illegible]
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
[illegible]
Soluzioni: Gen 98/Gen 01
Demo: Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa



LE PIETRE MILIARI: la saga di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max

2) GRIM FANDANGO Ott 98
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
Soluzione: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa Vivendi Distributore Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano coi mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

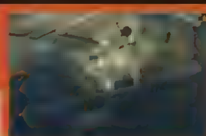
4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00
Casa Funcom Distributore 3D Planet
Soluzione: Feb 01/Mar 01 **Gioco completo:** Mar 04
Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03
Casa THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni d'azione danno, finalmente, profondità a un avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso



LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa Rockstar Games Distributore Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Sol: Dic 02 Gen 03 **Gioco completo.** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla, inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d amore

4) SPLINTER CELL CHAOS THEORY Feb 05
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04
Casa Eidos Distributore Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!



LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

2) FALCON 4.0 Allied Force Ott 05
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Torna il più complesso e profondo simulatore da combattimento. La grafica è l'unico aspetto datato

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Patch: Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01
Casa Hasbro/Microprose Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B 17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

[illegible]
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!



LE PIETRE MILIARI: Gli Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

2) MORROWIND Mag 03
Casa Bethesda Distributore Ubisoft
Sol: Set 02/Ott 02 **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa LucasArts Distributore Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04
Casa Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96

2) NHL 06 Ott 05
Casa EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05
Casa EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea dei Freestyle Superstars e l evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa Microsoft Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I A

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO 8
Casa Activision Distributore Activision Italia
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard, giocabilità e Story Mode d'eccezione

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

HYPER
Avventure
1. Fahrenheit
2. La serie Monkey Island
3. Still Life
4. Syberia
5. Dreamfall: The Longest Journey

JULIANROSSI84
Giochi di ruolo
1. The Elder Scrolls III: Morrowind
2. Vampire: The Masquerade – Bloodlines
3. Gothic II
4. Wizardry 8
5. Divine Divinity

ROBERTUS-WALLACE
Azione
1. Mafia
2. Max Payne 2
3. GTA: Vice City
4. Max Payne
5. GTA: San Andreas

KARKUS2
Giochi di ruolo
1. Gothic II
2. Morrowind
3. Dungeon Siege II
4. Gothic
5. Sacred



GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05
Casa Blizzard Distributore Vivendi
Trucchi Nessuno **Demo:** Nessuno

2) EVERQUEST II Gen 05
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GUILD WARS Lug 05
Casa NCsoft Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97
Casa Sega Distributore C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Ott 05
Casa Majesco Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 5
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783676
[illegible]
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBI SOFT
02/4886711

Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[illegible]
213.140.8.217:27015
[illegible]
Source Server #2
[illegible]
[illegible]
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike
Source Server #6
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike
[illegible]
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike
Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 -
[illegible]
213.140.8.218:27018

BATTLEFIELD 2
[illegible]
213.140.8.217:16577
[illegible]
213.140.8.218:16577

BATTLEFIELD 2 DEMO
[illegible]
213.140.8.217:16567
[GMC] - Battlefield 2 demo
[illegible]
213.140.8.218:16567

[illegible] controllo il forum [illegible] GamesRadar (http://forum. [illegible] enti e aggiunte nel [illegible]

[illegible]

Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Dalla Rete

BAZOOKA O SPADA LASER?

Il nostro AkirA propone un'attenta analisi del gioco online competitivo (quindi escludendo i MMORPG) nel nostro Paese.

È innegabile: il mercato dei videogiochi si è ingrandito. Come conseguenza naturale dell'accresciuto bacino di utenza creatosi (che ora spazia dai giovanissimi ai quarantenni), l'offerta si è diversificata in tutti i campi.

Una volta si entrava nell'arena solamente per cercare, in uno dei magnifici livelli di *Quake*, il "Quad Damage", sinonimo di morte certa per gli avversari; ora l'utente videoludico trova davanti a sé un panorama vastissimo, in cui scegliere con pazienza lo "sport elettronico" che più gli aggrada. In Italia, dato il numero ancora scarso di appassionati, alcuni titoli non vengono praticamente giocati, oppure le community si riducono a poche unità. Eppure, anche da noi c'è modo di scegliere. GMC si propone di indirizzare il giocatore verso il titolo perfetto, lasciando per un attimo da parte i MMORPG ed entrando nell'arena giusta.

Sul versante FPS, il ruolo di leader di *Quake* (sparatutto uno contro uno) è al momento occupato da *Unreal Tournament 2004* e da *Painkiller*. Il primo è molto giocato nel nostro Paese e vanta parecchi Mod interessanti; il secondo, invece, è il titolo di riferimento per campioni quali Stermy, Play.it^Forrest, Play.it^Booms e Play.it^Vicious (tutti partecipanti al CPL World Tour 2005). La community, però, è praticamente inesistente. Tra gli FPS tattici, invece, la situazione è sempre la solita: *CounterStrike* è padrone incontrastato della scena e, come ogni anno, si propone quale gioco più giocato in Italia. Entrambe le versioni dell'acclamato titolo di Valve sono stracolme di gente di tutta la penisola che si ritrova, anche nottetempo, sui numerosi server nostrani. Bisogna aggiungere che, recentemente, lo scossone provocato dalla notizia che il gioco ufficiale a squadre del prossimo World Tour sarà il vecchio *CounterStrike 1.6* ha fatto letteralmente tremare la community

Warcraft III ha numerosi giocatori ovunque, tranne che in Italia.

"Il panorama in cui scegliere il proprio gioco online preferito è molto ampio"

CPL World Tour: comunicazioni di servizio

Come GMC aveva annunciato sul numero scorso, la tappa cinese del CPL World Tour è stata annullata. Il governo di Pechino, infatti, ha bandito *Painkiller* dai titoli vendibili sul suolo nazionale e ha – addirittura – avanzato una proposta di legge che vieta l'utilizzo di un gioco online per più di tre ore al giorno. Con queste condizioni sfavorevoli, Angel Munoz (presidente della CPL) ha pensato bene di trovare un altro paese asiatico disposto a ospitare i campioni del titolo DreamCatcher. Fortunatamente, Singapore ha risposto a quest'appello e la tappa asiatica si terrà nella metropoli, sede anche dei WCG (dal 14 al 16 ottobre). Inoltre, è stato finalmente reso pubblico il nome del "gioco da duello" del prossimo World Tour. Questa volta, non ci sono state sorprese e, come tutti si aspettavano, *Quake 4* è stato selezionato per fare la "parte del leone".

www.cplworldtour.com



Play.it^DevilMC durante una sessione di allenamento a *UT 2004*, un titolo che ha fatto breccia nei cuori italiani.

della versione *Source*. Molti clan sono tornati al vecchio *CS*, che si è ripopolato e, probabilmente, per un anno ancora sarà leader incontrastato della piazza.

Anche *Battlefield 2* sta andando molto bene. I fan sono molti e il titolo è talmente divertente e innovativo che qualunque netgamer che si rispetti dovrebbe sperimentarlo. Sono molti coloro che si sono appassionati allo sparatutto di D.I.C.E. e stanno affollando una community pronta per un grande evento, sempre che il titolo di Electronic Arts venga preso in considerazione. Il tutto in attesa di *Call of Duty 2* e di *Enemy Territory: Quake Wars*, due giochi bramati dai fan delle prime edizioni. Insomma, per chi ama fraggare c'è solo l'imbarazzo della scelta, visto che comunque in Italia si gioca ancora a *Quake 3*, pur se è datato 1998.

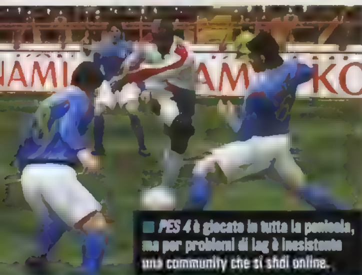
Situazione differente per chi apprezza la strategia. Gli RTS sembrano essere calati di popolarità. Un tempo, giochi come *Age of Empires II* e *Starcraft* erano sulla cresta dell'onda. Ora i loro eredi non sono "bazzicati" da gente che parli la lingua di Dante. *Warcraft III* è stato quasi abbandonato e *WarHammer 40K: Dawn of War* vanta pochi giocatori anche a livello mondiale. Si attende *Age of Empires III*, sperando che non sia solo un capolavoro grafico, ma anche un gioco divertente con cui sfidarsi. Paradossalmente, l'RTS più giocato è *Starcraft*. Alle qualificazioni WCG a NGILAN c'erano più partecipanti che si cimentavano con il capolavoro Blizzard, piuttosto che a *WC III* e a *WH 40K* messi insieme!

Ultimi, ma non meno importanti, sono i titoli sportivi, che vedono primeggiare la serie *FIFA*, l'unica simulazione calcistica ad avere un multiplayer degno di tale nome. *Pro Evolution Soccer 5*, però, promette un server online e finalmente un netcode decente, che non faccia "laggare" qualunque partita (vedi *PES 4*). Riscuotono discreto successo anche i giochi di corse, in particolare *Need For Speed: Underground*, ma il numero dei loro adepti è nettamente inferiore agli altri generi videoludici.

Concludendo, è chiaro che questa panoramica non va seguita alla lettera e, grazie alle connessioni attuali, qualunque fan dell'universo di "Guerre Stellari" può giocare decentemente a *Republic Commando* su un server tedesco o americano, dove non mancano mai i compagni di divertimento. In Italia, però, l'offerta non è ancora così variegata, visto il numero esiguo di utenti e di server a disposizione. Il divertimento online, comunque, resta condizionato dalle persone che si incontrano (virtualmente o in LAN) e condividere la stessa lingua è un buon inizio per cominciare a conoscersi meglio.

Simone "AkirA" Trimarchi





PES 4 è giocato in tutta la penisola, ma per problemi di lag è inesistente una community che si sfidi online.

World Cyber Games

QUESTIONE DI ALLENAMENTO?



Abbiamo rivolto qualche domanda a Carlo Dal Corso (conosciuto in Rete con il nickname di Straie), un vero esperto per quanto riguarda il panorama mondiale degli RTS, nonché il leader del clan Play.it.

[GMC]AkirA: Entriamo nel vivo con una domanda scottante: come mai nei team di *WC III* e *Brood War* dei Play.it figurano pochissimi giocatori italiani?
Play.it^Straie: Purtroppo, per poterci confrontare ad alti livelli con i team internazionali, siamo costretti a reclutare nella nostra squadra dei giocatori stranieri. Questa scelta è dovuta al fatto che la qualità del netgaming nel nostro Paese non è all'altezza. Probabilmente, la mentalità dei nostri giocatori è sbagliata: reputano questa attività un hobby, più che un vero e proprio sport cui dedicare un allenamento intensivo.

[GMC]AkirA: Tralasciando il discorso sull'abilità dei nostri cyber atleti, abbiamo notato che a scarseggiare sono proprio i giocatori, soprattutto nel panorama RTS. A cosa pensi sia dovuto questo calo?
Play.it^Straie: Effettivamente, è stata riscontrata una diminuzione della percentuale di giocatori italiani che si affrontano negli RTS. Non è facile dare una spiegazione a questa situazione. In primo luogo, l'intera comunità non si è concentrata su un singolo titolo e ciò ha creato una certa dispersione. In secondo luogo, l'impatto di *World of Warcraft* è stato devastante per qualunque community (soprattutto in Italia), visto che è il gioco attualmente più giocato e la gente sembra non stancarsene mai.

[GMC]AkirA: Il WCG è alle porte: che possibilità vedi per la nostra nazionale? Ci sono parecchi ragazzi di Play.it in partenza per Singapore: si stanno allenando come si deve?
Play.it^Straie: Per quanto riguarda *Brood War*, i nostri rappresentanti si stanno allenando intensamente e vengono continuamente invitati a partecipare a tornei online di notevole importanza. Credo che possano fare discretamente bene, così come i ragazzi di *Warcraft III*. Da parte nostra, per farli allenare organizziamo molte "clan war" amichevoli, con formazioni miste di italiani e stranieri, contro team europei di livello. Inoltre, obblighiamo le nostre star straniere ad allenarsi con i compagni di team italiani. Questa, per loro, è una grande opportunità per migliorarsi.

Freeware

GOLF?

La pazza arte di andare in buca.

- **Sviluppatore:** Chronic Logic
- **Genere:** Sportivo single player/ multiplayer
- **Dimensioni:** 22 MB
- **Internet:** www.golfquestionmark.com

QUAL è la prossima frontiera delle simulazioni di golf? Campi digitalizzati tramite minuziose rilevazioni satellitari? Un modello poligonale di Tiger Woods che ne riproduca anche le otturazioni provvisorie? Se lo chiedete ai geni del freeware (il software gratuito) di Chronic Logic, già autori del meraviglioso *Gish*, vi risponderanno con una domanda: *Golf?* Incidentalmente, infatti, questo è anche il titolo del loro nuovo sforzo creativo, dedicato a rivitalizzare lo sport più serioso e ingessato del mondo.

Se le meccaniche di gioco sono quelle di sempre (colpire la pallina con uno swing simulato della mazza/mouse per mandarla in buca con meno tiri possibile), il contesto in cui sono inserite è piuttosto originale, e non solo per una simulazione di golf. Caddy robotici che tracannano a intermittenza bottiglie di liquore, buggy turbo-alimentati che sfrecciano sulle rampe distribuite lungo le buche, l'alter ego del giocatore rappresentato da un omino stilizzato tipo quello di Italia '90, ma con al posto del pallone come testa una pistola... Per essere solo una "versione beta", *Golf?* promette di rendere uniche la modalità in singolo e quella multiplayer, entrambe già ampiamente giocabili. Siete abbastanza pazzi per provare ad andare in buca?

INSTALLAZIONE

L'installazione di *Golf?* è piuttosto [illegible]

1. Scaricate il programma dal sito **www.golfquestionmark.[illegible]**

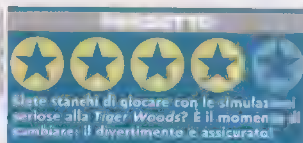
2. Lanciate l'eseguibile **golfquestionmark.exe** per installare il gioco.

3. Una volta installato, è necessario creare un proprio account.

4. Per giocare, basta premere Start.



Questo è il golf che l'equipaggio dell'Apollo 14 avrebbe giocato sulla superficie lunare.



Mod per UT 2004

BOBADINGA

Un nome strano per un Mod strano.

- **Sviluppatore:** Joe Finney
- **Genere:** Puzzle Singleplayer
- **Dimensioni:** 1 [illegible] MB
- **Internet:** www.groovetronix.com/jp/bobo

QUESTO è il mese dei Mod "fuori di testa". Come definire altrimenti *Bobadinga* per *Unreal Tournament 2004*, che inizia con l'incontro con un uomo blu di cui si vedono solo i pantaloni? Per giunta, il misterioso "omone" indica "Da Quella Parte", puntando verso una porta apparentemente irraggiungibile, sospesa com'è in cima a un altissimo faro. Sempre più fuori di testa.

Superato lo shock iniziale, esplorando il bizzarro livello si scopre che *Bobadinga* non è altro che un puzzle game tanto eccentrico quanto ben congegnato, basato sulla trasformazione dello scenario mediante l'uso di appositi macchinari, attivati dalle note musicali raccolte nei paraggi. Cliccando con i pulsanti del mouse si cerca, quindi, di aprire nuove strade verso l'obiettivo, sempre sotto lo sguardo inquietante del misterioso uomo blu.

Candidamente, l'autore del Mod confessa di avere utilizzato in gran parte modelli poligonali preconfezionati, ma la sua bravura è stata di amalgamarli con suoni e colori originali fino a creare un'atmosfera davvero unica. Se qualche team di sviluppo alle prime armi ci chiedesse una dritta su come iniziare a fare Mod, indicando *Bobadinga* ripeteremmo il consiglio dello strano "omone" blu: "Da Quella Parte".

INSTALLAZIONE

L'installazione di *Bobodinga* richiede un po' di attenzione.

1. Per giocare, è necessario installare *UT 2004* alla versione [illegible]

2. Scompattate il file .zip **Bobodinga** e copiatene il contenuto nella cartella dove avete [illegible]

3. Per giocare è possibile lanciare questo mini Mod dal menu di *UT 2004*.



C'è qualcosa di subdolamente destabilizzante nel panorama costiero di Bobadinga.



Mod per Half-Life 2

ALIEN SWARM INFESTATION

Gli alieni tornano a infestare i nostri monitor.





I marine spaziali dovranno nuovamente disinfestare lo spazio da sciami di alieni.

- **Sviluppatore:** Black Cat
- [illegible] Sparatutto single player/multiplayer
- [illegible] 20%
- **Internet:** [illegible]

L'osannato Mod *Alien Swarm* cambia squadra, passando da quella di *Unreal Tournament 2004* al team degli add-on per *Half-Life 2*! Black Cat, infatti, sta sviluppando l'atteso seguito *Alien Swarm Infestation* puntando tutto sulla potenza e la versatilità del Source Engine.

Ma torniamo un attimo indietro. L'*Alien Storm* originale è stato una vera e propria rivelazione. Inquadratura dall'alto in stile *Gauntlet* a enfatizzare le claustrofobiche esplorazioni di un team di marine, attraverso un labirinto in penombra infestato da famelici alieni pronti a saltar fuori dalle pareti. Un'escalation di tensione, angoscia, panico e terrore, proprio come nella pellicola di James Cameron "Aliens".

Ora, immaginiamo il tutto animato dal poderoso motore grafico di *Half-Life 2*, capace di ricoprire mostri e marine di dettagliatissime texture in bump mapping, ancor meglio apprezzabili in virtù dell'inedito angolo visivo adottato.

"Le nuove inquadrature esaltano il look generale del gioco", conferma Jonathan Sutton di Black Cat. "Gli angoli bui dello scenario, i marine illuminati dalle fiammate dei loro fucili, lo sciamare degli alieni... tutto è molto più impressionante, emozionante e coinvolgente." In verità, il coinvolgimento del giocatore era garantito anche nell'*Alien Swarm* originale, grazie a una modalità multiplayer cooperativa di rara immersività.

Da parte sua, *Infested* includerà sia la suddetta modalità multiplayer, sia la sua variante dedicata al singolo giocatore, che collaborerà con compagni di team guidati dalla I.A.

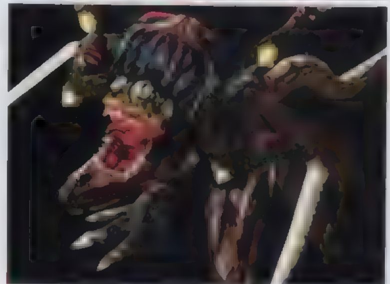
Ma questo secondo episodio bilancerà meglio anche il livello di difficoltà del gioco. "Questo è un aspetto cui dedicheremo molta attenzione." aggiunge Sutton. "Stiamo sperimentando soluzioni che rendano più fluida e meno frustrante la progressione nel gioco, senza precludere la selezione di livelli di difficoltà estremi dedicati ai veri Swarm killer." Inutile dire che questi ultimi si divertiranno come matti nell'affrontare le nuove specie aliene promesse da Black Cat.

> "Famelici alieni aspettano solo di saltar fuori dalle pareti"

La versione gratuita di *Alien Swarm Infested* è in via di sviluppo e rappresenterà una sorta di demo di quella a pagamento, anch'essa scaricabile online, che dovrebbe comprendere una decina di missioni nuove di zecca.

GIOCHI COMPUTER





Mod per Half-Life 2

CARMAGORDON

A quando il Mod TamponaAlyx?

- Sviluppatore: Tomdon
- [illegible] Guida/combattimento multiplayer
- [illegible] 20%
- Internet: [illegible]

NON interroghiamoci troppo sul possibile titolo del prossimo Mod, ma l'idea di unire il motore fisico di *Half-Life 2* con la carrozzeria insanguinata di *Carmageddon* è piuttosto intrigante. Il bolide multiplayer che rischia di uscirne, rifinito

"Il motore fisico di *Half-Life 2* con la carrozzeria insanguinata di *Carmageddon*"

da luccicanti cromature "alla *Interstate 76*", rappresenta il sogno proibito di tutti i pirati della strada virtuali, specialmente di quelli che si sono divertiti a scorrazzare con Gordon sul buggy di *HL 2*.

Le cavalcate motorizzate di *CarmaGordon* non richiedono solo abilità di guida, ma soprattutto aggressività al volante e precisione con le armi. Ogni veicolo del gioco, infatti, può montare sulla carrozzeria un vero e proprio arsenale di distruzione, dai lanciagranate ai missili teleguidati, dalle mitragliatrici rotanti alle mine di prossimità. Insieme alle vittime, si accumulano anche soldi in proporzione, da spendere per rendere sempre più micidiale il proprio equipaggiamento sputafuoco. I veicoli vantano una modellizzazione accurata dei danni, deformandosi e perdendo pezzi man mano che vengono colpiti, secondo i rigidi e realistici dettami fisici dell'engine Source. Una volta appiedati, i giocatori si trovano a sgambettare nelle arene motoristiche armati unicamente di una misera pistola, alla disperata ricerca di un altro "destriero da cavalcare".

CarmaGordon pare perfetto per esplosive partite deathmatch, ma saranno inserite altre modalità, a cominciare dall'eccitante "Cops and Robbers": un guardie e ladri motorizzato che promette epici inseguimenti da film a sirene spiegate.

GIOCHI COMPUTER





Sono state contemplate delle combo con cui spazzare via più avversari contemporaneamente.

Mod per Battlefield 2

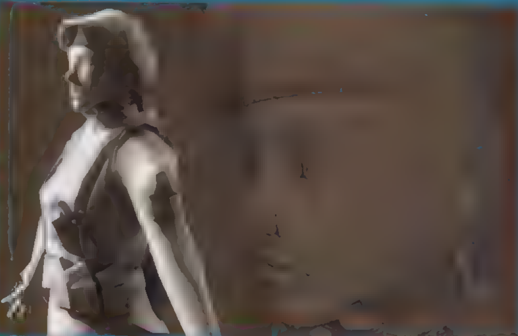
SHATTERED FAITH

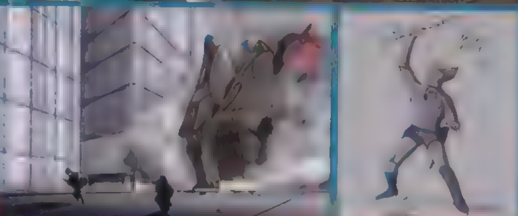
La guerra dei mondi!

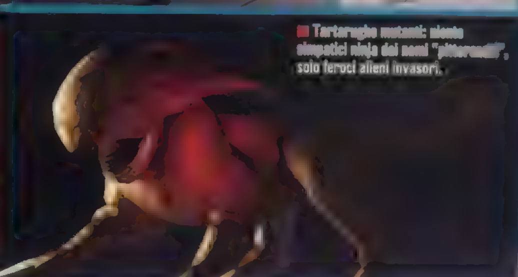
- Sviluppatore Prolific Games
- Genere: Sparatutto multiplayer
- Percentuale d[illegible] 10%
- Internet: http://sf.prolificgames.com

QUESTO [illegible] si dipana per ben tre epoche diverse, accomunate da una strenua lotta dell'umanità contro determinatissimi invasori alieni. In questo senso, l'evoluzione delle armi a disposizione degli umani in *Shattered Faith* è il fattore [illegible] per la loro sopravvivenza, e per il nostro divertimento.

[illegible] con gli umani a fare affidamento sui loro mezzi militari e sugli attacchi dalla [illegible] rivelandoci che "l'Epoca 2 è, però, quella in cui l'invasione aliena vera e propria ha inizio, sfociando in epici scontri tra giganteschi veicoli terrestri all'ombra di enormi astronavi levitanti sopra le città." E l'Epoca 3? Le labbra di Scott su questo sono cucite, almeno per ora...





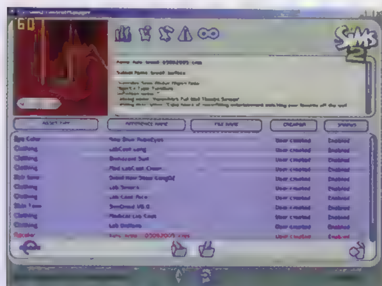


Tartarughe mutanti: niente simpatici ninja dai nomi "pittoreschi", solo feroci alieni invasori.

MODIFICATEVI LA VITA!

Se in quella reale è impossibile, modificatevi almeno la vita simulata in The Sims 2.

PROVIAMO a esplorare il misterioso lato oscuro di *The Sims 2*, fatto di Mod tanto geniali quanto inquietanti perché capaci, con un semplice clic, di cambiarvi la vita, per quanto virtuale. Se avete abbastanza fegato, o incoscienza, recatevi su siti come **www.modthesims2.com**, **www.thesimsresource.com**, **www.verystrangesims.com** e li troverete. Ma ricordate, dopo non sarete più gli stessi Sims di prima! Per saperne ancora di più su *The Sims 2*, le sue espansioni, i Mod e i contenuti aggiuntivi sviluppati dalla comunità online che ruota attorno al capolavoro di Maxis, non perdete lo "Speciale The Sims 2" a cura della redazione di GMC, in edicola da fine settembre.



CONTENT MANAGER

Internet: [illegible]

Unico file "ufficiale" della nostra collezione, il Content Manager messo a punto da Maxis consente di gestire finalmente con semplicità la selva di oggetti, skin e altri utili ammennicoli inseribili nel gioco. Basta selezionare o deselezionare i relativi file per attivare o disattivare i Mod per *The Sims 2*, compresi quelli citati in questa pagina, per i quali consigliamo caldamente l'installazione preliminare di questa comoda utility.



VOODOO BOTTLE

Internet: [illegible]

Un oggetto che deve assolutamente essere vostro! Per la modica cifra di 95 simoleon (i soldi dei Sims), il vostro Sim si può portare a casa una bellissima e misteriosa bottiglia Voodoo colma di una possente magia nera da scatenare a piacimento. Se l'incantesimo andrà a buon fine, potrete alterare l'umore dei Sims all'istante, aizzando paure o amori, tristezze o felicità, scientemente o casualmente. Nel caso la magia non riuscisse, invece, non vi resterà che ripulire la casa dall'immondizia e dagli scarafaggi che l'avranno "magicamente" invasa.



TV THEATRE SCREEN

Internet: [illegible]

Per chi non si può permettere un vero impianto home theater con mega-schermo annesso, al costo di "soli" 5.000 simoleon è possibile adibire un'intera parete della propria casetta digitale a cinema domestico. Chi fosse interessato, magari per far sbavare il vicino virtuale, dovrebbe trovare l'agognato schermo gigante tra i prodotti in vendita nella sezione Elettronica del menu Buy (Comprare).

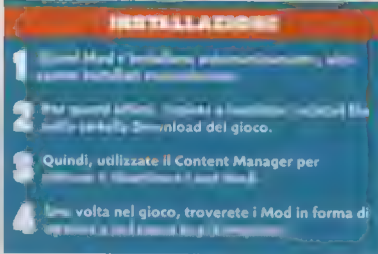


BIG BABY

Internet: [illegible]

Le skin per i nostri cari Sims sono tanto popolari quanto facili da creare. Ormai se ne contano a milioni, incluse quelle raffiguranti campioni sportivi e star di Hollywood. Ma non siamo qui per indicarvi l'ennesima skin di Buffy o Michael Jackson, quanto piuttosto quella, teneramente sinistra, di un bambinone con il pannolino. Una skin che può essere "vestita e svestita" come un capo d'abbigliamento qualunque, in caso di necessità...





[illegible]

1. [illegible]
2. [illegible] nload del gioco.
3. Quindi, utilizzate il Content Manager per [illegible]
4. [illegible] volta nel gioco, troverete i Mod in forma di [illegible]



SWINGERS BED

Internet: [illegible]

Come nella vita reale, anche in *The Sims 2* il corteggiamento può prolungarsi per un tempo davvero insostenibile. Grazie a questo Mod, però, potrete pure lasciare fiori e complimenti a casa, e cominciare subito a rilassarvi sul letto del partner in attesa del "tutto e subito". Il bello è che, nell'alcova, anche due Sims che si odiano si trasformano in amanti vogliosi, prima di tornare a detestarsi non appena sparati i fuochi d'artificio.

Crea un filmato

BATTLEFIELD 2

Come registrare e pubblicare una partita di Battlefield 2.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

[illegible]

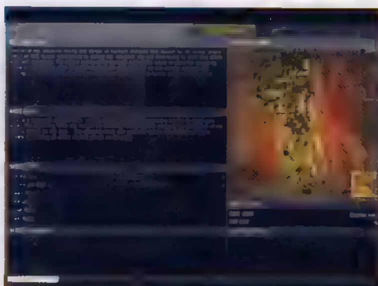
Tempo di completamento: 1 ora

COSA SERVE?

- Una copia di *Battlefield 2*
- [illegible]

RISORSE

- [illegible]
- [illegible] **http://forums.totalbf2.com**
- Windows Movie Maker: **www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/moviemaker2.mspx**
- Un sito dove pubblicare i propri filmati: **www.bf1942files.com**
- Un sito dove pubblicare i propri "machinima" **www.machinima.com**



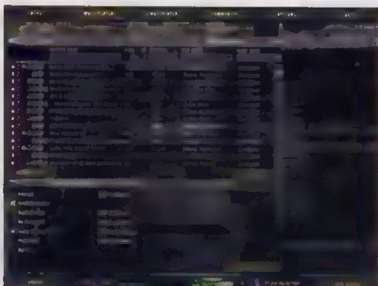
PRE-PRODUZIONE

1 Il registratore video di *Battlefield 2* è un tool che consente di filmare e rivedere con calma intere sessioni di gioco. Uno strumento pressoché indispensabile per i clan che vogliono analizzare le proprie prestazioni belliche e per i registi che amano l'arte del "machinima" (realizzare film d'animazione 3D con i motori grafici dei videogiochi). Cominciate lanciando in gioco e scegliendo una mappa single player.



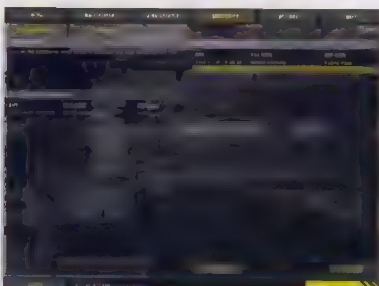
CIAK, AZIONE!

2 Per registrare un filmato con le vostre gesta in single player, aprite la console (il menu che consente di inserire comandi per modificare il gioco durante una partita) premendo il tasto ****. Quindi inserite il comando **demo.recorddemo *nome del demo*** per dare il via alla registrazione, stoppabile in qualsiasi momento digitando nella console **demo.stoprecording**.



FILM MULTIPLAYER

3 Realizzare il filmato di una partita multiplayer non è facile, visto che non avete il controllo sul server. Accertatevi di giocare su un server Battle Recorder utilizzando i filtri di ricerca. Quando cercate il server cui collegarvi, barrate la casella **Battle Recorder** per trovare una lista di server che consentono di realizzare filmati demo. Completata una mappa, troverete un link alla registrazione della partita nel menu **Community**.



LAVORO MANUALE

4 Dovrete spostare manualmente il file della registrazione in un'altra directory prima di poterlo vedere nella Battlerecorder Library della Community. Una volta completata la registrazione, uscite dal gioco e andate nella cartella dove l'avete installato (di solito **C:\Programmi\EA Games\Battlefield 2**). Trovato il file nella sottocartella **Mods\BF2\Demos**, copiatelo nella cartella **Documenti\Battlefield 2\Profiles\Default\Demos**.



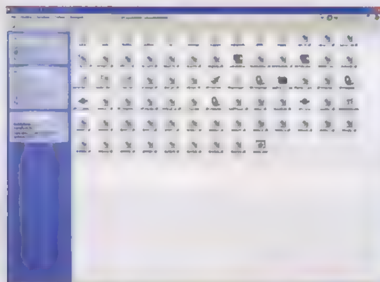
ALLA REGIA

5 Selezionate il file del demo registrato nella finestra della **Battlerecorder Library** e cliccare su **Play Now**. Una volta partito il demo, potete muovere la telecamera a vostro piacimento: il tasto **T** evidenzia il menu Camera Rose, la **barra spaziatrice** serve per saltare da un giocatore all'altro e il **pulsante destro del mouse** per alternare l'inquadratura centrata sul giocatore a quella libera (controllabile con i tasti **W**, **A**, **S** e **D**).



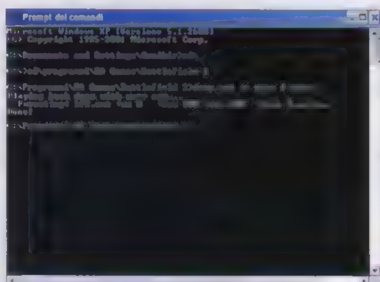
BULLET TIME

6 Premete il tasto **Q** per aprire il menu Playback Rose e configurare la velocità del filmato, o utilizzate i tasti del tastierino numerico come shortcut (**1**: stop; **2**: velocità normale; **2-8**: rallentare, velocizzare). Allenatevi cambiando manualmente angoli e la velocità di ripresa, perché nei prossimi punti i movimenti di camera saranno quelli definitivi e non potranno più essere modificati.



PROGRAMMA ADDIZIONALE

7 Per esser certi che gli spettatori vedano il demo ripreso con la vostra regia, dovrete ri-registrare il filmato utilizzando un programmino addizionale chiamato **demo.cmd** (che potete scaricare da **ftp://largedownloads.ea.com/pub/misc/demo.cmd**). Inserite il relativo file nella cartella d'installazione di *Battlefield 2* (**C:\Programmi\EA Games\Battlefield 2**).



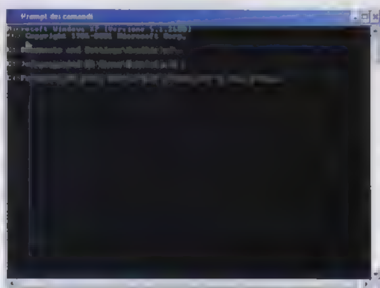
CARO VECCHIO DOS

8 Attivate il **Prompt dei comandi DOS** e andate nella directory di *BF 2* digitando **CD\programmi\EA Games\Battlefield 2**. Fatto questo, digitate **demo.cmd +c *nome del demo* *nome del filmato*** e la vostra partita inizierà. Cliccate su **Join** nella schermata della mappa per entrare nel demo. Quando quest'ultimo partirà, tutti i vostri movimenti di camera saranno registrati in un file separato, quindi attenzione.



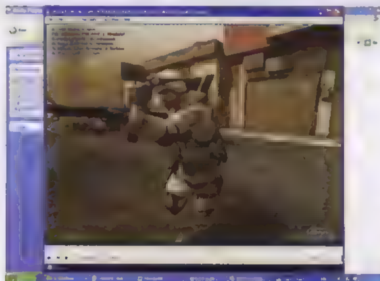
PRIMA VISIONE

9 Una volta registrata la vostra regia, potrete apprezzarne la qualità lanciando la versione personalizzata del demo dal **Prompt dei comandi DOS** semplicemente digitando **demo.cmd *nome del demo* *nome del filmato***. Se una ripresa non vi piace, potete sempre ripetere il punto precedente e ri-girare la scena. Se invece siete soddisfatti della vostra regia, passate pure al punto successivo.



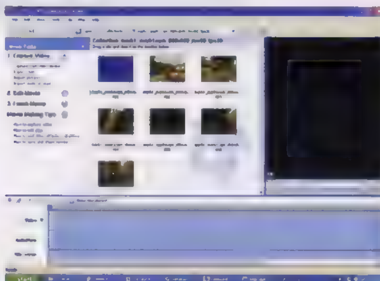
FILMATO .AVI

10 Nel **Prompt dei comandi DOS**, digitate **demo.cmd +r *nome del demo* *nome del filmato*** per lanciare il gioco e la mappa apposita, senza però caricare il vostro demo. Si aprirà una finestra (nascosta dalla schermata di gioco, utilizzate **Alt+Tab** per vederla) che vi consentirà di selezionare il livello di compressione con cui il vostro capolavoro verrà trasformato in un file video .avi per essere ammirato da chiunque.



COMPRESSIONE

11 Per ridurre la dimensione del file del vostro filmato, il formato di compressione migliore è senz'altro quello **DivX**. Selezionatelo, quindi tornate al gioco (**Alt+Tab**) e cliccate **Join**. Il demo inizierà, insieme al rendering video del relativo file .avi. Quando volete concludere la registrazione, premete il tasto **R**. Troverete il filmato .avi nella sottocartella **Mods\BF2\Demos** di quella d'installazione del gioco.



POST-PRODUZIONE

12 Il filmato è ora registrato senza sonoro. Tornate al **Prompt dei comandi DOS** e digitate **demo.cmd +s *nome del demo* *nome del filmato*** sempre dalla directory di *BF 2*. Otterrete il playback audio della partita, che potrete trasformare nella vostra colonna sonora tramite un programma come Total Recorder (**www.highcriteria.com**). Non vi resta che inserire l'audio nel filmato ed editare quest'ultimo tramite il gratuito Windows Movie Maker.

Segnalato alla redazione

COLPO MONDIALE!

Direttamente dalla terra del Sol Levante, cavalcando l'onda del successo di *Gunbound*, approda, quasi in sordina, un MMORPG decisamente atipico. *Shot Online* è il primo simulatore di golf completamente gratuito dedicato al multiplayer con una forte componente da gioco di ruolo. Dopo aver creato il proprio alter ego virtuale, il giocatore sarà libero di vagare nell'universo di *Shot Online*, scambiando quattro chiacchiere con gli altri golfisti, oppure acquistando oggetti e potenziamenti dai numerosi PNG. La cura di quest'ultimo aspetto è tutt'altro che secondaria, mentre l'impostazione di gioco è votata al realismo simulativo e tiene conto di un gran numero di incognite come, per esempio, la posizione della pallina sul campo, l'intensità del vento, l'affaticamento e così via. Sarà essenziale bilanciare il proprio personaggio con acquisti azzeccati. Gli sviluppatori hanno pensato bene di mettere a disposizione degli utenti un gran numero di oggetti, che vanno dalle mazze all'abbigliamento, includendo alcune chicche come le vere palline usate dai grandi golfisti del passato (chi si ricorda la pallina "caratteristica" di Jack Nicklaus?). Il comparto grafico, completamente in 3D, stupisce per l'elevata qualità di gestione delle ombre e delle texture, che non vanno a compromettere la fluidità del titolo. Inoltre, sfruttando la tecnologia del motion capture è stato possibile includere gli swing e i putt dei veri giocatori del PGA Tour. *Shot Online* è un titolo impegnativo e richiede una buona dose di pazienza e dedizione: il consiglio è di affrontare le prime buche nella modalità "offline", per poi confrontarsi con gli altri partecipanti.

GIOCHI COMPUTER

Steve Alex "SAH" Holm

www.shot-online.com



I CONTRIBUITI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

Giocato in multiplayer

EMPIRE EARTH II

Uno scivolone per Sierra e Mad Doc Software, almeno in ambito multiplayer!

LA SPERANZA È L'ULTIMA A MORIRE

Il titolo di Mad Doc [illegible] aggiornato più volte (per giocare online è necessario scaricare la patch v1.1 in italiano, disponibile sul sito ufficiale [illegible] ma siamo in attesa della correzione definitiva. In un annuncio [illegible] casa produttrice, si legge che il problema dell'economia è stato preso in seria considerazione e che si cercherà di rimediarvi con l'aggiornamento 1.2 di prossima pubblicazione. Grazie ai pareri degli utenti (tra cui ci sono anche molti italiani appassionati di *EE II*), i programmatori avranno una nuova chance per riscattarsi, [illegible] troppo tardi. Noi di GMC speriamo che *Empire Earth II* torni a popolarsi, perché siamo sicuri che il divertimento sia destinato ad [illegible] presenza di amici con cui competere, una volta banditi i bug fastidiosi (presenti quando ci si connette al server) e senza lavoratori che sembrano Superman!

- Casa: Sierra
- Sviluppatore: Mad Doc Software
- Distributore: Vivendi
- Provato [illegible]
- Multiplayer: LAN, Internet
- [illegible] scheda 3D 128 MB T&L e supporto Pixel Shader, connessione a Internet

SULLA Grande Rete, quando debutta il seguito di un gioco molto popolare, tutta la community si fionda sul nuovo arrivato per studiarne potenzialità e qualità. A questa prova, *Empire Earth II* si è dimostrato un titolo valido per quanto riguarda l'esperienza nella modalità single player, ma che lascia a desiderare in quella multiplayer.

Il cuore dell'esperienza a più giocatori non è situato nel comparto grafico, ma nel divertimento. Questa legge non scritta, negli ultimi anni, pare essere stata dimenticata dai programmatori di RTS, visto che non hanno prodotto nulla in grado di fare breccia nel cuore dei fan di classici ancora intramontabili come *Starcraft* o *Age of Empires II*. Il nuovo *Empire Earth II* non fa eccezione: quando ci siamo connessi ai server ufficiali (gestiti in maniera discutibile da GameSpy...), non abbiamo trovato nessun utente per circa mezza giornata nei canali di tutto il mondo! Le ragioni sono presto dette. *Empire Earth II* è un titolo giocabile sia a livello militare sia economico. Ciò significa che si dovrebbe poter scegliere se procedere nelle varie epoche il più velocemente possibile (tentando di gestire la propria economia al meglio), oppure se creare da subito un esercito in grado di sbaragliare il nemico.

Lo scopo ultimo di queste meccaniche di gioco, che propongono lo sfruttamento di molti tipi di risorse, è di riuscire a gestire il lato prettamente economico e quello militare senza dimenticarsi di nulla. In *Empire Earth II*, però, i programmatori hanno banalizzato la raccolta di risorse: il problema è che i nostri cittadini (l'unità base) raccolgono le risorse troppo velocemente. La comunità ha reagito male a questa scelta e, dopo aver provato a lungo il gioco e aver constatato che, senza la parte economica, *Empire Earth II* si riduceva a un semplice scontro di truppe, i server si sono svuotati. Oltre a questo, l'assenza di una ladder in grado di scuotere la competitività degli utenti ha spento sul nascere ogni velleità dei netgamer, senza considerare che le truppe hanno molti punti vita per il danno che infliggono e non viene richiesta una particolare abilità nel gestire gli scontri.



Il dirigibile è un'unità che ha l'unico scopo di osservare, per questo non viene attaccata.

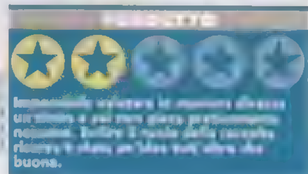
Bombardare con gli aerei le costruzioni medievali del nemico procura grande soddisfazione.

"Non ci sono utenti online, in nessun canale mondiale"

Un vero peccato, visto che *Empire Earth II* qualcosa di positivo e innovativo l'ha mostrato: l'ampiezza delle mappe, il numero elevato di truppe o la regola dei territori, per esempio. Esattamente come a "Risiko", infatti, bisogna conquistare nuovi territori (costruendo altri centri cittadini), sia per espandere i propri domini, sia per cercare nuove risorse che, con il passare delle epoche, diventeranno fondamentali (ferro, petrolio oppure uranio).

In sintesi, tante buone idee, compromesse da un cattivo bilanciamento tra economia e arte della guerra.

GIOCHI COMPUTER



[illegible] buona.

Mondi virtuali

VOLO DI RICOGNIZIONE

Se l'idea di pilotare aerei virtuali ci incuriosisce, ma non vogliamo spendere molti euro, FlightGear ci offre un volo di prova gratuito.

TRE COLORI NEL CIELO

Tra coloro che si sono avvalsi di *FlightGear* per realizzare un proprio progetto c'è l'Università di Udine. Un team composto dal prof. Luca Chittaro (coordinatore del progetto), dr. Luca Masera (modellazione velivolo), dr. Augusto Senerchia (dinamica di volo e Web design) e dal capitano pilota Massimo Tammaro (consulenza tecnica e collaudo) ha ricostruito l'MB-339 PAN nella versione impiegata dalle "Frecce Tricolori", la Pattuglia Acrobatica Nazionale. Sul sito http://hcilab.uniud.it/pan/index_it.html possiamo trovare l'aereo da scaricare, video e immagini di "dimostrazioni acrobatiche virtuali", e le istruzioni per alzarci in volo con questo affascinante aeromobile. Le pagine Web sono in italiano. Per maggiori informazioni: hcilab@[illegible]

Tra le più recenti "new entry" c'è persino un UFO: Area 51, ci fai un baffo!



La strumentazione del Boeing 737 può, a prima vista, intimidire un po'...

LO "sport" della simulazione di volo su PC non è più ai primi posti nelle preferenze videoludiche dei giocatori, ma il genere continua a offrire agli appassionati titoli di ottima qualità, come la serie *Sturmovik*, *Falcon 4.0 Allied Force* e il "veterano" del settore *Flight Simulator 2004* di Microsoft.

Per coloro che, però, sono ancora incerti se investire qualche euro per provare questo hobby, un gruppo di appassionati ha realizzato un simulatore "open source" che include molte delle funzioni rinvenibili nei prodotti commerciali e, cosa più importante, scaricabile gratuitamente da Internet.

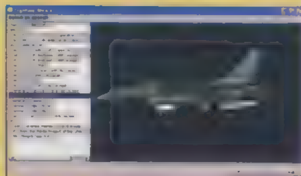
FlightGear (la cui homepage si trova al link: **www.flightgear.org**) è dedicato all'aviazione civile e al volo libero. Sebbene nel catalogo dei velivoli selezionabili siano presenti alcuni apparecchi militari (come tre varianti dell'F-16 o il caccia della Seconda Guerra Mondiale P-51D Mustang), nel simulatore non si avrà modo di ingaggiare nemici in combattimento. D'altro canto, *FlightGear* consente di apprendere tutti i fondamenti del volo: governo dell'aeromobile, uso dell'equipaggiamento di bordo, decollo, atterraggio, navigazione a vista, navigazione strumentale, comunicazioni con la torre di controllo e pilotaggio durante una grande varietà di situazioni meteorologiche (vento, nubi, turbolenze, eccetera).

Grazie alla sua natura "open source", *FlightGear* è costantemente migliorato e aggiornato da una comunità di sviluppatori provenienti da ogni parte del mondo. Nuovi velivoli e funzionalità vengono implementate mensilmente, mentre sia nella documentazione installata dal pacchetto base, sia sul sito ufficiale, sono disponibili guide e tutorial su come realizzare modelli di volo, aerei in 3D, abitacoli ed elementi addizionali del paesaggio.

Graficamente, *FlightGear* è ancora abbastanza stilizzato, soprattutto perché gli sviluppatori vogliono concentrarsi sull'accuratezza della simulazione e sulla varietà delle funzioni simulate. L'interfaccia utente del programma è alquanto spartana e non compete con quella di titoli professionali, mentre il manuale fornito è incompleto, con diversi capitoli, letteralmente, ancora da scrivere.

Malgrado tali limiti, *FlightGear* è alquanto stabile, ed è accompagnato da istruzioni sufficienti per consentire anche ai meno esperti di alzarsi in volo e fare un giro virtuale sulla regione di San Francisco. A dimostrazione della flessibilità del programma, le ultime aggiunte hanno incluso anche un elicottero e un UFO! Da provare.

Aspetti tecnici del volo



Il file .exe di installazione di *FlightGear* "pesa" circa 70 MB e offre, oltre al programma base e alla regione di San Francisco, diversi aerei "pronti da volare". Il catalogo include Boeing 737, diverse varianti del Cessna, il classico Piper, gli aerei militari F-16 Falcon (tre versioni), Hawker Hunter e A-10 Thunderbolt, il caccia P-51D Mustang, e tre velivoli "esotici": l'aereo dei fratelli Wright, l'Eurocopter e un UFO con cui volteggiare nei cieli. Dal sito, inoltre, si possono scaricare regioni geografiche addizionali. Attualmente, tutto il Pianeta è stato ricostruito virtualmente in "riquadri" di 10° x 10°, e ogni file regionale è grande, in base al dettaglio del luogo, da pochi Kilobyte a ben 150 MB.

I requisiti di sistema sono piuttosto bassi, in base a una precisa scelta degli sviluppatori. Per giocare basta un PIII 500 MHz con 32 MB RAM, 180 MB liberi su HD e una connessione Internet/LAN se si intende volare in rete con gli amici. Una scheda grafica 3D con supporto OpenGL è caldamente consigliata.

Il programma e la manualistica sono, per ora, completamente in inglese.

World of Warcraft

WARCRAFT CHRONICLES

Il Non Morto Ualone parla dell'importanza di giocare in una gilda numerosa e organizzata, all'interno del mondo di World of Warcraft.

SACCHEGGIO ORGANIZZATO

Uno dei problemi più frequenti che una gilda organizzata può (non è detto che ci riesca) riuscire a risolvere è quello della distribuzione dei tesori trovati in un dungeon di alto livello. Spartirsi il bottino in modo equo non è mai facile, ma quando le persone con cui si gioca sono le stesse che si frequentano abitualmente, si riescono a mettere in piedi dei sistemi di distribuzione dei tesori che vadano al di là del semplice "giochiamoci questa spada ai dadi". È possibile, per esempio, assegnare dei punti ai giocatori, secondo i dungeon cui hanno partecipato e i risultati in essi conseguiti. I giocatori, poi, possono decidere di "spendere" un tot dei punti guadagnati per avere dei diritti di prelazione su particolari oggetti. In più, per tutti gli oggetti liberamente scambiabili, una gilda offre un mercato di prima mano molto valido, con il vantaggio, per i partecipanti, di sapere che l'oggetto venduto andrà sicuramente a un compagno d'avventura – sempre meglio "potenziare" lui, che un perfetto sconosciuto.



Istanze di alto livello richiedono un'organizzazione... di alto livello! La nuovissima Zul'Gurub ne è un esempio.

COME ho scritto più volte, miei antipatici umanoidi, *World of Warcraft* è un MMORPG che lascia molto spazio alle esigenze del giocatore singolo. Chiunque è in grado di portare un personaggio al livello 60 senza dipendere troppo dagli altri, vivendo *WoW* come se fosse un qualunque titolo single player.

Al di là del fatto, però, che certe avventure è più divertente (e pratico) affrontarle in gruppo, va detto che, una volta raggiunto il massimo livello, tutte le altre possibilità offerte dal gioco sono pensate per gruppi organizzati di 15, 20 o anche 40 giocatori. Ora, siccome i server sono sempre molto popolati, non è affatto impossibile trovare 40 persone contemporaneamente online e vogliose di affrontare draghi pericolosissimi come Onyxia o di avventurarsi nei meandri di Molten Core. Non è impossibile, ma – credetemi – è assolutamente sconsigliato. Sfide di questo genere, oltre a essere concepite per grossi raid, sono anche complicatissime da affrontare e richiedono un'organizzazione di squadra che non lasci assolutamente nulla al caso.



Se già normalmente i membri di un gruppo da 5 devono sincronizzare al meglio le proprie azioni, in un raid da 40 giocatori la questione è ancora più delicata. Conclusione: avventure di questo genere vanno affrontate con persone che già si conoscono, ovvero con giocatori della propria gilda. Non c'è soluzione migliore. Proprio per questo ho costretto mia figlia Faida a entrare in una gilda numerosa e ben organizzata.

Un raid messo in piedi pescando gente a caso e un raid pianificato da una gilda sono due cose completamente diverse. Nel primo caso, una o due ore si sprecano nel solo tentativo di mettere insieme le persone. Quando ci si raduna nel luogo del dungeon da affrontare, cinque avventurieri su quaranta vanno sicuramente offline per problemi tecnici (è una specie di regola non scritta) e un membro del raid si ricorda improvvisamente di avere un impegno. A quel punto, bisogna cercare altre sei o sette persone, e la tiritera ricomincia. Per non parlare di quel che succede quando si è nel vivo dell'azione (ovvero, quattro ore dopo la decisione iniziale di mettere in piedi il raid). Un disastro.

L'organizzazione costante di una gilda è in grado di risolvere gran parte di questi problemi, permettendo così alle persone di dedicarsi fondamentalmente al gioco vero e proprio, e alle strategie da utilizzare per affrontare i boss dei dungeon.

Giocando sempre con le stesse persone, inoltre, è naturale che, con il passare del tempo, il gruppo goda sempre più di un affiatamento non indifferente, arma essenziale nelle istanze di alto livello.



Non ci siamo!

Su alcuni server di *World of Warcraft* particolarmente popolati, sono tornate le terrificanti code di cui abbiamo parlato qualche mese fa. Una mezzoretta di attesa per entrare nel mondo di gioco, specialmente di sera, non è la cosa più piacevole che possa capitare al videogiocatore che, dopo una giornata di stress, vuole immediatamente rilassarsi.



GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

SCRAPLAND

Modalità trucchi

In qualsiasi momento del gioco, premete contemporaneamente **Ctrl** e **** per attivare la console di comando. Ora basterà inserire uno dei seguenti codici per rendere Chimera un mondo migliore.

CODICE	EFFETTO
/god	Rende D-Tritus invincibile
/Scrap.SetMoney *numero*	Inserendo una cifra a piacere, questa si aggiungerà al vostro ammontare di denaro
/freeze	Blocca il mondo di gioco, a eccezione di D-Tritus, che può continuare a muoversi tranquillamente
/unfreeze	Sblocca il mondo di gioco
/speed *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero* è possibile aumentare o diminuire la velocità di gioco. **1** è il valore di base
/free	Attiva/disattiva la modalità No Clipping, permettendo a D-Tritus di muoversi liberamente
/stop	Ferma temporaneamente il gioco
/go	Consente di continuare la partita
/save	Permette di salvare la partita in qualsiasi punto
/reload	Carica un salvataggio precedente

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Modalità trucchi

In qualsiasi momento della partita, premete il tasto **Invio** per attivare la console in cui inserire i seguenti codici.

CODICE	EFFETTO
fortknox	Aggiunge 1000 $ al vostro denaro
keyholemaster	Sblocca tutta la superficie della mappa
yeepeekaye	Lancia un super attacco (Bomba Atomica) sul punto in cui si trova il puntatore del mouse
motherrussia	Fa apparire un carro russo T-80
coolihaveanewcar	Fa apparire un SUV corazzato CIA
swatatyourorders	Fa apparire un membro della S.W.A.T.
greenjelly	Fa apparire un poliziotto inglese
blackhawkdown	Fa apparire un lanciamissili antiaereo SA12
duckhunt	Fa apparire un'anatra
ymca	Fa apparire un poliziotto americano
coolimthepresident	Fa apparire il Presidente degli Stati Uniti d'America
bringoutthedead	Fa apparire un'ambulanza inglese



Modalità Telecamera Libera

Premete **Invio** nel corso di una partita e inserite il codice **bigbrother**. Così facendo, attiverete la modalità Telecamera Libera. Per riuscire a cambiare tra le tre tipologie di telecamera virtuale disponibili, tenete premuti assieme **Ctrl** e **Shift**, poi schiacciando la lettera **J** sulla tastiera scegliete la modalità che più vi aggrada.

Modalità 1: La telecamera si muove su tutti e tre gli assi ortogonali.
Modalità 2: La telecamera si muove solo in verticale e in orizzontale.
Modalità 3: Attiva la visuale di base del gioco.

Per muovere l'obiettivo in profondità, usate le frecce direzionali o, in alternativa, il **Pulsante sinistro** e la **Rotella** del mouse. Se volete riportare la telecamera ai valori di normalità, tornate alla modalità di controllo 1: così facendo, avrete sì la possibilità di manovrare liberamente la camera, ma le coordinate della sua posizione torneranno a essere quelle impostate dal gioco. Scegliete la modalità 3 e proseguite con la partita.

Blood Omen 2

Modalità trucchi

Fate partire il gioco, entrate nel menu delle opzioni e impostate i controlli solo tramite tastiera. Poi, disattivate la parata automatica e tornate alla schermata iniziale. Per attivare la modalità trucchi dovrete premere rapidamente e successivamente i tasti associati alle seguenti azioni: **Parata, Combattimento, Menu Dono Oscuro, Guardarsi Attorno, Azione, Usa Dono Oscuro, Succhiare il sangue**. Con le impostazioni standard dei tasti, la sequenza da premere è: **C, Shift Sx, Ctrl Sx, Ctrl Dx, Spazio, Z, Alt Sx**. Se tutto è stato eseguito correttamente, sentirete Kain pronunciare "Go Cheese". Ora avviate una nuova partita per essere equipaggiati con l'Armatura di Ferro e la Soul Reaver.

Invincibilità

Per rendere Kain invulnerabile, dovrete modificare il file **game.erg** che si trova nella cartella d'installazione del gioco (il percorso standard è **C:\Programmi\Eidos Interactive\Blood Omen 2\Data**). Dato che è un file indispensabile al funzionamento del programma e una modifica errata potrebbe piantare il gioco, fatene una copia di sicurezza.

All'interno del listato, togliete il **-** iniziale alla stringa "-**bo2 kain debug flags\kain's invulnerable"=1**. Quello che otterrete sarà **"bo2 kain debug flags\kain's invulnerable"=1**. Ora salvate il file e fate partire il gioco: i nemici di Kain non gli faranno più nemmeno il solletico.

COSSACKS II NAPOLEONIC WARS

Modalità trucchi

Se le campagne di questo gioco strategico si rivelano essere una continua sconfitta, premete il tasto **Invio** per attivare il box dei messaggi tra giocatori. Inserite uno dei seguenti codici (attenzione: sono sensibili all'attivazione delle maiuscole, per cui scriveteli come sono riportati), poi schiacciate nuovamente **Invio** per attivare l'effetto del trucco.

CODICE	EFFETTO
scout	Sblocca tutta la superficie della mappa
deposits	50.000 unità per ogni tipologia di risorsa
walkover	Per vincere automaticamente la missione
reinforce	Chiama i rinforzi quando si è sotto attacco

nel prossimo
NUMERO

RECENSIONE E DEMO!
CALL OF DUTY 2
Si sbarca di nuovo nella Seconda Guerra Mondiale!

PROVATO!
QUAKE 4
Dalle arene multiplayer al massacro degli Strogg!

SPECIALE!
KING KONG
Re Kong secondo Peter Jackson (e secondo Ubisoft)!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 10 NOVEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 17.

"La maggior parte degli adulti ignora i suggerimenti di acquisto stampati sulle confezioni dei giochi."

Acquisti responsabili

"LEI ha dei figli, signor Bittanti?". La domanda - spesso pronunciata con tono provocatorio, se non stizzito - ricorre inevitabilmente a ogni presentazione, tavola rotonda e discussione sui videogiochi cui mi capita di partecipare. "No," rispondo in modo quasi automatico, "ma questo non mi impedisce di invitare tutti i genitori a prestare maggiore attenzione al modo in cui i loro figli passano il proprio tempo libero".

Vengo accusato di difendere a spada tratta i videogiochi e le software house. La verità non potrebbe essere più diversa, anche perché dubito che un'industria che vale trenta miliardi di dollari circa necessiti di un'apologia. Il vero problema è che, molto spesso, gli adulti tendono a dimenticare che il videogame è un medium a tutti gli effetti, non un semplice passatempo. Quest'amnesia ha ragioni sociali, culturali e persino etimologiche - come sappiamo, il termine "gioco" è ambiguo, riduttivo, persino mistificante quando si tratta di videogame.

Un genitore difficilmente lascerebbe il proprio figlio di dieci anni in compagnia di film come "Non aprite quella porta". Eppure, mi capita spesso di parlare con adulti che acquistano prodotti come *Grand Theft Auto*, *Doom 3* o *The Suffering* per i loro bambini, salvo poi manifestare un intenso disgusto quando "scoprono" i contenuti violenti che essi veicolano. Come si spiega tale fenomeno? Secondo una recente ricerca commissionata dall'industria videoludica britannica, la maggior parte degli adulti ignora i suggerimenti di acquisto (in base all'età dei fruitori) stampati sulle confezioni dei giochi. Entrato in vigore nell'aprile del 2003, il sistema di classificazione paneuropeo PEGI (per ulteriori informazioni, **www.pegi.info/index.html**) prevede anche una definizione chiara dei contenuti dei videogiochi (sesso, violenza, linguaggio scurrile, eccetera). Ma, a quanto pare, sono in pochi a prestarvi attenzione.

Il fatto che, in Gran Bretagna, gli adulti ignorino - consapevolmente o meno - il sistema di classificazione spiega, in parte, perché videogame dai contenuti controversi spesso finiscano nelle mani di minorenni. Non esistono dati ufficiali per il mercato italiano, ma le mie personali esperienze mi inducono a credere che la situazione non sia molto diversa. Gli adulti sembrano preoccuparsi maggiormente del *tempo* speso dai propri figli di fronte al computer, piuttosto che dei *contenuti* del medium. In un regime democratico, in cui viene rispettato il diritto di libera espressione artistica e creativa, spetta al pubblico valutare l'idoneità morale di un prodotto culturale, non ai creatori (nella misura in cui la loro opera non è apertamente oscena o blasfema). Le conseguenze sono facilmente intuibili: gli adulti hanno il diritto - ma soprattutto il dovere - di "monitorare" o quantomeno supervisionare l'attività videoludica dei più giovani. I problemi nascono quando la familiarità dei "grandi" nei confronti dei videogiochi provati dai "piccoli" è ridotta o inesistente.

L'incomprensione, spesso, degenera in scontro frontale quando i genitori decidono in modo categorico di "proibire" ai figli di videogiocare, temendo che il videogame possa "danneggiarli" o "fargli perdere tempo". Un approccio di questo tipo non solo è discutibile e probabilmente inutile, ma anche controproducente. Se i genitori avessero l'umiltà, la pazienza e la disponibilità di giocare insieme ai propri ragazzi, anziché usare il personal computer o la console come una baby-sitter elettronica, imparerebbero essi stessi qualcosa di utile. Scoprirebbero, per esempio, che i videogiochi dai contenuti sessualmente espliciti sono numericamente trascurabili e che quelli così violenti da essere fruibili solo da un pubblico di maggiorenni (18+) ammontano a poco più del 15% del totale. Capirebbero che un medium erroneamente definito puerile ha uno straordinario potenziale pedagogico e culturale. Comprenderebbero che - a differenza della televisione - il videogioco è un ottimo strumento di socializzazione.
Un maggiore coinvolgimento dei genitori nelle attività ricreative dei figli apporterebbe benefici per tutte le parti. La capacità di giudicare la maturità dei propri "pargoli" è un'arte che non può essere insegnata, né tantomeno definita da un'indicazione di acquisto sulla confezione. Ciò non toglie che un adulto che comperi *Grand Theft Auto: San Andreas* per il proprio figlio di dieci anni, disinteressandosi completamente dell'uso che questi ne farà, è - a mio avviso - un irresponsabile.
Altrettanto irresponsabile è il negoziante che vende a dei minorenni giochi destinati a un pubblico adulto. Laddove in paesi come la Gran Bretagna e gli Stati Uniti la legislazione è molto severa, in Italia la situazione è più "elastica". I venditori dovrebbero richiedere agli acquirenti più giovani di comunicare la loro età al momento dell'acquisto del prodotto videoludico, ma sfortunatamente, questo spesso non avviene. Va da sé che un simile lassismo andrebbe perseguito penalmente. Sappiamo tutti che se un ragazzino *vuole* mettere le mani su un videogioco dai contenuti "adulti" troverà il modo di farlo, ma ciò non dovrebbe essere usato come scusa per non sviluppare un sistema di controllo efficace.
La penetrazione sociale dei videogame è in forte ascesa, così come il numero di titoli e di piattaforme disponibili. Una maggiore sensibilizzazione da parte dei produttori e dei consumatori nel complesso porterebbe benefici a tutti, giocatori compresi.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi.
Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteo.bittanti@futureitaly.it**.